

Nº 5
P.V.P. 350 Ptas
MAPAS Y TRUCOS DE LOS VIDEOJUEGOS SEGA
SEGA XS
MEGA-CD
MICROCOSM: UN VIAJE ALUCINANTE
THUNDERHAWK
• THUNDERHAWK
MEGA DRIVE
• SONIC SPINBALL
• ROCKET NIGHT ADVENYURES
• F-117
GAME GEAR Y MASTER SYSTEM
THE JUNGLE BOOK
• JUNGLE BOOK
REVIEWS
SONIC (CD)
TOEJEM 6 EARL 2 (MD)
WINTER OLYMPICS
ROBOCOP VS TERMINATOR EN 10 PAGINAS
00005
8 414237 000337



¡AHORA VAS A SABER QUIEN ES SONIC!

¡Aún no sabes de lo que es capaz tu héroe favorito!. Rebobina todo lo que has vivido hasta ahora del increíble SONIC porque vas a enfrentarte a algo rabiosamente nuevo. Endiabladamente divertido. ¡¡SONIC 3!!. ¡Lo máximo de SONIC!.

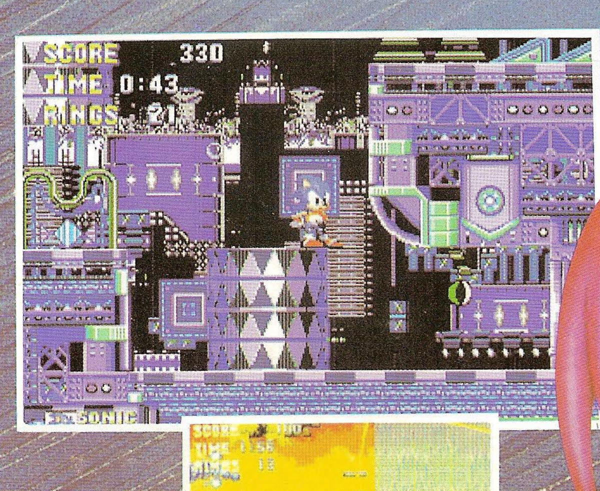
¿Te enrolla meterte en líos? ¡Apúntate 3! A través de 6 enrolladísimas fases te encontrarás de todo. Ciudades submarinas, mundos helados, ferias diabólicas... y, por supuesto, a ROBOTNIK dispuesto a amargarte la vida.

¿Eres rápido de coco? ¡Apúntate 3! Velocidad turbopropulsada, scrolls de más de 12 planos y uno, ¡superpuesto!. "Looping" vertical, horizontal y lateral... ¡De vértigo!.

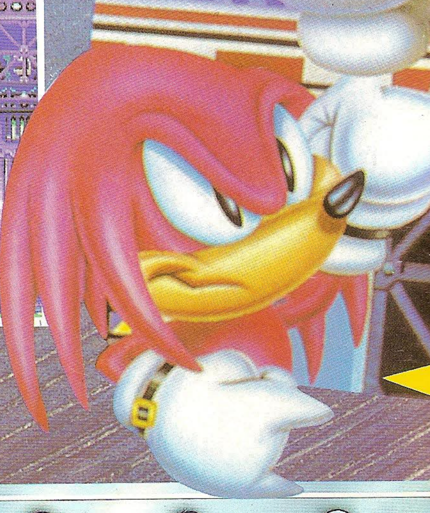
¿El cuerpo te pide acción? ¡Apúntate 3! ¡Prepárate a estrenar poderes!. Atrae los anillos con la BURBUJA IMAN, conviértete en BOLA DE FUEGO y elige ataque: circular, aéreo, aéreo doble, terrestre o turbo. ¡Impresionante!. SONIC 3. ¡A ver quien te para los pies ahora!.

¡Todo un número uno!











DRIVE
SONIC 3
A PARTIR DEL 11 DE MARZO
MAS DE 10.000 PREMIOS TE ESPERAN DONDE NADIE PUEDE VERLOS.
¡¡ Sólo tú con tu SEGAVISOR INTERACTIVO !!
Si el juego va a romperte los esquemas, la Campaña de T.V. no iba a ser menos.
Con SONIC 3, ¡¡LLEGA LA T.V. INTERACTIVA!!.
A partir del 11 de Marzo, deberás estar atento a tu T.V. porque emitiremos el spot de SONIC 3 que desvelará el gran secreto.
Durante el mismo, aparecerá en pantalla una zona roja interactiva. ¡Es el momento!. Ten listo tu SEGAVISOR INTERACTIVO y colócalo sobre ella.
¡Uno de estos personajes aparecerá con toda nitidez!.
SONIC, TAILS, KNUKLES o el malvado ROBOTNIK.
¿Cuál es el tuyo? hay más de 10.000 regalos ocultos en tu SEGAVISOR INTERACTIVO. Entre ellos más de 100 cartuchos de SONIC 3 y miles de sorpresas de lo más exclusivas.
¿Cómo conseguirlo?. Lo encontrarás, totalmente gratis en el Hobby Consolas de Marzo, o bien en el Suplemento Dominical de EL PAIS del 6 de Marzo.
¡No te quedes sin él!. ¡Entra en la dimensión interactiva de SONIC 3!.
¡PREMIO!
¡¡AHORA, ESTRENA MEGA DRIVE CON SONIC 3!!
El Nuevo Pack Incluye:
MEGA DRIVE
2 MANDOS CONTROL
SONIC - SONIC 3
SEGA
MEGA DRIVE
SONIC 3
INCLUYE: 2 MANDOS CONTROL Y LOS JUEGOS: SONIC 3 SONIC
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE



MARZO 1994



Director general:
José Lobo Rodríguez

Director general de publicaciones:
Luis Martínez Ruiz

Editora:
Teresa Gumá Andreu

Director:
Jesús Durán

Redactor Jefe:
Jaime Fernández

Redacción:
José Sánchez, Mario Ruiz, Juan José Mariné

Colaboradores:
Antonio Ruiz, Fermín Fuentes, Equipo Agua Massmedia S.L.

Diseño Gráfico:
Ivan Margot

Autoedición:
M. Ruiz, Gemma Díaz

Director de Producción:
Ramón Pérez

Producción Gráfica:
Artibox (Barcelona)

Administración:
Cristina Meseguer

Redacción y Administración:
C. Córcega, 267, pral. 2ª
08008 Barcelona
Tel. (93) 218.78.31 - Fax (93) 218.76.34

Publicidad:
ELEGEBE MARKETING
Avda. de Daroca, 29, 2º
28017 Madrid
(91) 326.62.30

Pedidos y Suscripciones:
G+J, S.A.
Marqués de Villamagna, 4
28001 Madrid
Tel. (91) 578.03.75 - Fax (91) 575.26.71

Distribución:
G+J, S.A.
Marqués de Villamagna, 4
28001 Madrid

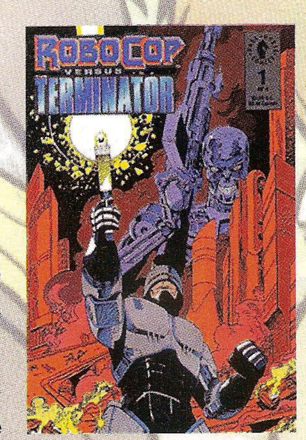
Impresión:
Lerner Printing

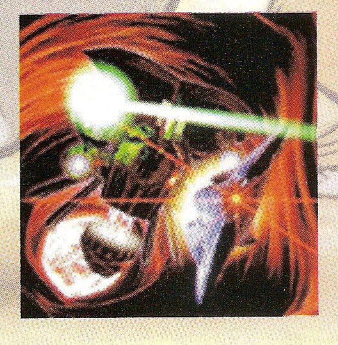
Depósito Legal: B-28192-93



AVANTGARDE PUBLICACIONES
C. Córcega, 267, pral. 2ª
08008 Barcelona

SUMARIO





EDITORIAL

En los últimos meses, el mercado Sega está tomando una dirección muy clara: 16 bits, 16 bits y 16 bits. Y no es que ya no existan las consolas de 8 bits, desde luego: la Master System sigue siendo la única consola en bastantes hogares y en cuanto a la Game Gear, nadie puede negar que es una portátil de gran calidad, un auténtico capricho para gentes de cualquier edad... El caso es que las posibilidades de la Mega Drive son mucho más amplias, y está claro que cada día los usuarios piden más calidad, y que los desarrolladores de juegos cumplen esas espectativas e incluso las sobrepasan, creando a su vez la necesidad de mejores juegos y provocando con ello las demandas de los usuarios... ¡Es la pescadilla que se muerde la cola o, mejor dicho, es la ley del mercado!

Hoy por hoy, además, el mundo CD-ROM se está abriendo paso tanto en el área de las consolas como en el de PCs, y parece que la tendencia es centrarse en productos que permitan dar "el salto" al CD. Así, sólo se podrá extender el uso del Mega CD si la implantación de la Mega Drive es total, y de ahí la apuesta por los cartuchos de 16 bits, apuesta que no sólo hacen los desarrolladores, sino también los usuarios y, por supuesto, las revistas...

Pero dejemos ya las teorías sobre el mercado y vayamos a lo nuestro, que son los juegos. Este mes te proponemos un viaje alucinante al interior de un organismo humano, con el CD de Microcosm, pero si lo tuyo son los viajes, tenemos otro par de sorpresas: F-117 y Thunderhawk, dos simuladores de vuelo con distintos estilos pero con grandes cualidades.

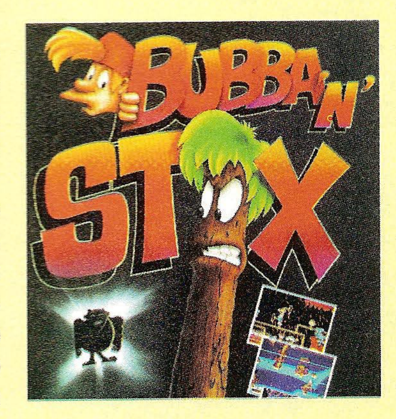
También hemos reunido lo mejor en materia de mascotas: nuestro herizo campeón de velocidad en Sonic Spinball, los personajes de Disney en Jungle Book ("El Libro de la Selva") y un caballero andante muy especial, el de Rocket Night Adventures. Disfruta de todo ello, aprovecha nuestros trucos, códigos y consejos y ponte al día con las noticias, que hay novedades en el mundo de la distribución de juegos.

Hasta el próximo mes.

NOTICIAS

A PALOS CON LOS EXTRATERRESTRES

Va de seres extraños, de alienígenas y de "look" tipo dibujos animados al estilo americano. Se trata de un nuevo juego salido de las manos de Core Design cuyo nombre es Bubba 'n' Stix.



Bubba es un chico terrestre que ha sido elevado a los cielos (bueno, secuestrado) por una malvada y estúpida inteligencia extraterrestre. En la nave espacial a la que fue conducido conoció a otro secuestrado, Stix, un compañero de una raza alienígena un tanto peliculiar: es un palo (de ahí el nombre que Bubba le ha dado, stick es palo en inglés), aunque se trate de un palo muy inteligente.

Juntos tendrán que enfrentarse a su enemigo y conseguir regresar a la Tierra (lo que no sabemos es si Stix regresa a su propio planeta). Un juego de plataformas que recuerda mucho en su aspecto a Ren & Stimpy y a otros dibujos animados similares y que incluye todos los elementos del género.

TRES DIMENSIONES Y UN PAR DE GAFAS

Las tres dimensiones están de moda. No sólo los aperitivos que se venden ahora con este pretexto o los programas de ordenador para crear figuras hiperrealistas se están haciendo cada vez más populares, sino que las temidas gafas de colores han llegado ya a la Mega Drive.

Algunos de vosotros habrá experimentado el tormento de intentar ver algo que es plano como si tuviese volumen gracias a unas gafas, más o menos bien diseñadas para destrozar las orejas, pero seguramente pocos habréis visto de lo que son capaces los programadores de consolas en este terreno.

Bueno, pues los usuarios de Mega Drive tenéis ahora la oportunidad de daros el dudoso placer de colocarse esas gafas frente a los ojos y sentir como los fondos y los escenarios de un juego adquieren profundidad. Jim Powers (este es el juego del que hablamos) no es nuevo (hace tiempo que se mueve en el mundo Nintendo) y tampoco es excesivamente original en su planteamiento (el clásico malvado con ansias de dominar el mundo, las plataformas, los objetos a recoger, etc.), pero sí es nueva la adaptación a la Mega Drive. Los curiosos de la tecnología deberíais probarlo.

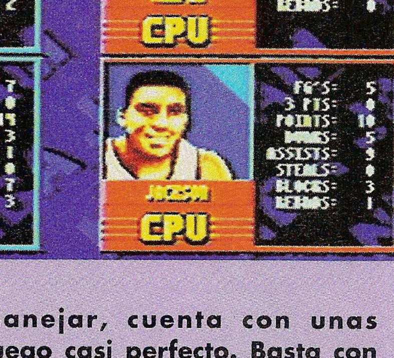
LA MAQUINA DE LOS TRUCOS PARA MEGA CD

Aún no hemos recibido el comunicado oficial de la compañía, pero parece que los genios de CodeMasters lo han logrado una vez más. Si las noticias que tenemos son correctas, esta compañía ha puesto a punto la versión para Mega CD de su pokeador Game Genie. Una buena noticia para los poseedores de esta consola.

El dispositivo se inserta entre el puerto de expansión de la Mega Drive y el conector de la Mega CD, de forma que puede interferir los datos mientras estos se dirigen del el lector CD hacia la consola. Por lo tanto, emplea la misma técnica que los diseñados para las consolas convencionales, pero varía el lugar de inserción, ya que el origen de los datos no es un cartucho, sino un disco compacto.

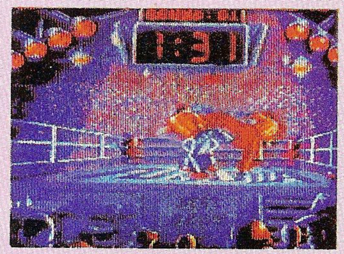
Todavía no tenemos los datos exactos de este periférico, pero lo que sí está claro es que su diseño será substancialmente diferente de los actuales modelos de Game Genie, dadas las especiales características de la Mega CD. Por lo demás, esperamos que el funcionamiento del aparato en el apartado del software sea muy similar al de sus hermanos para las consolas de Sega, por lo que nadie tendrá dificultades para usarlo. Seguiremos informando.

NBA JAM SESSION, EL MEJOR JUEGO DE BALONCESTO



El mayor espectáculo del mundo (después, por supuesto de la Super Bowl) es el de la NBA, la llamada liga de las estrellas. Esto lo sabe todo el mundo. Lo que sabe menos gente es que participar en esta competición es extremadamente sencillo.
Eso, siempre y cuando se tenga el cartucho de Acclaim NBA Jam. Tras el contrato de distribución para España firmado entre Acclaim y Buena Vista Home Video, el primer pelotazo que ambas compañías van a dar en el mercado nacional será este supercartucho, que cuenta con todas las características para ser un auténtico número uno en el campo de los simuladores deportivos.
Extremadamente sencillo de manejar, cuenta con unas posibilidades que hacen de él un juego casi perfecto. Basta con señalar que es posible jugar simultánemente entre cuatro amigos, que se puede elegir entre 27 equipos reales de la NBA, que cada uno de estos cuenta con dos jugadores de reconocido prestigio a nivel mundial (Pippen, Barkley, Jordan, Olajuwon, Thomas, Divac, Worthy, Malone, etc. por citar sólo a algunos) y que para facilitar la jugabilidad los equipos tan sólo cuentan con dos jugadores activos. En definitiva, un auténtico espectáculo con el sello de la NBA.

KARATE CON EL ACTIVADOR



Parece que, por fin, el Activador de Sega (un periférico que revoluciona completamente el concepto de interactividad en los juegos de consolas) está empezando a ser aprovechado por los fabricantes de videojuegos.
Una de las más recientes novedades sobre este tema es la próxima aparición de un cartucho para Mega Drive denominado Best of the Best (El mejor de los mejores), compatible con el Activador y que centra su argumento en la práctica del antiguo arte del karate en todas sus modalidades.

Así, los jugones que estéis más en forma podréis aprovechar este juego casi como un profesor particular, ya que los sprites harán lo que vosotros hagáis en la realidad. El juego cuenta con la posibilidad de más de medio centenar de movimientos diferentes, que por supuesto, habrá que aprender a realizar en directo, y tiene dos modos: el de torneo y el de entrenamiento, este último imprescindible si se quiere llegar a vencer a los más de quince contrincantes posibles.

Por cierto, para hacer más interesante el juego y para analizar las causas de una derrota (o de una victoria) se puede observar la repetición de un combate, de modo que se saquen las consecuencias pertinentes, tanto de nuestras actuaciones como de las estrategias de los rivales. Como en los equipos de fútbol de verdad, vaya. Sólo falta el psicólogo.

SEIS BOTONES Y PICO

Sega está dispuesta a sacar todo el partido a los mandos de seis botones, aprovechando la popularidad de la que gozan los más complicados juegos de lucha (hablamos de Street Fighter II, Mortal Kombat, etc.). Por eso acaba de poner en el mercado tres nuevos joypads de los que ya teníamos noticia hace algún tiempo.
Se trata de dos mandos clásicos (o sea, con cable) y de uno remoto (o sea, sin cable). El primero de ellos es el Arcade Power Stick II, muy similar a la primera versión pero ligeramente remozado en su aspecto externo, incluyendo los seis botones de acción y más adaptable al manejo con las manos. El segundo también es una mejora de lo ya conocido. El Control Pad 6 Buttons es exactamente igual al clásico "croisant", pero con la diferencia de que incluye los consabidos seis botones. Finalmente, el Remote Arcade System apuesta por la libertad de movimientos en los juegos de lucha. Gracias a su sistema de rayos infrarrojos, no necesita cable de conexión (salvo en el receptor de señal, pero esto es inevitable y además no limita la acción) y, por lo tanto puedes estar más lejos de la consola, de modo que no tienes que preocuparte de que el patoso de tu hermano te deje a medias de un movimiento con su habitual tropezón.



Más tanques que la Guardia Nacional. Esta base Atreides parece muy segura.

Después de la buena adaptación a la Mega CD del juego Dune de Virgin, llega ahora su continuación, Dune: Battle for Arrakis para Mega Drive, un cartucho muy distinto del anterior. Los juegos de estrategia para la consola de 16 bits de Sega son más bien raros. Se trata de una máquina diseñada más para la acción tipo arcade y los saltos que para las tácticas, por lo que hay ciertas dudas sobre si este juego será capaz de competir con Sonic o con Street Fighter II.

Dune fue, en su momento, una novela de esas que no tienes más remedio que leer, como "El señor de los anillos". Resumiendo brevemente, el argumento de la novela es la clásica historia del bien enfrentado al mal, siendo los buenos una dinastía dictatorial (los Atreides) y los malos otra dinastía dictatorial (los Harkonnen). Ambas familias luchan por el control de Arrakis, un arenoso planeta y el único lugar del Universo en el que se puede encontrar la valiosa especia que aumenta los poderes mentales. Dune: Battle for Arrakis es una segunda parte en todos los sentidos, aunque se trate de un cartucho muy diferente del juego para Mega CD.



El Mentat de los Atreides, Cyril. Sigue tus órdenes y te ofrece útiles consejos.

Un misil Harkonnen es capaz de acabar con la mitad de esto. Un solitario tanque aguanta lo más duro de la venganza de los Atreides.

Este era un juego de rol que utilizaba la enorme capacidad de almacenamiento del CD para incluir vídeo y voces digitalizadas, mientras que Battle for Arrakis es pura estrategia. Pero no pases la página todavía, porque se trata de un juego de guerra que gustará a todo el mundo. Dejando a un lado la parte estética, podemos decir que los gráficos son simplemente funcionales y el sonido no es nada extraordinario e incluso se llega a escuchar un chisporroteo en las voces digitalizadas. Estas son las malas noticias. A partir de aquí todo mejora. Battle for Arrakis es uno de los juegos más sencillos de manejar que he tenido el gusto de probar en la Mega Drive. En esencia, tú asumes el papel de comandante de las fuerzas armadas de uno de los tres grupos que lucha por el control de Arrakis, la Casa de los Atreides, la Casa de los Harkonnen y una nueva incorporación, la Casa de los Ordos. Cualquiera que sea la Casa a la que sirvas, el objetivo es dominar el planeta Arrakis y la extracción de la especia, eliminando a tus dos oponentes. El dominio se consigue con una adecuada combinación de política económica y extrema violencia. Cada misión comienza en el desierto, donde recibes unos cuantos vehículos y una instalación productiva. Utilizando el limitado dinero que tienes al principio, debes convertir tu base en un centro de extracción y refinado de especia, conseguir dinero y usar éste para aumentar el poder de tus fuerzas militares, acabando con tus rivales en una región. Con cada área que conquistas consigues herramientas más avanzadas, pero lo mismo sucede con tus enemigos. Comparado con el control de los juegos de guerra habituales, jugar con Battle for Arrakis es ridículamente sencillo. El simple método de apuntar y pulsar te permite llevar a cabo las distintas tareas, desde construir una refinería de especia hasta lanzar un asalto con 20 tanques a la base enemiga. Es esta combinación de construcción y destrucción lo que hace que el juego sea tan absorbente. Sin la necesidad de apurar tus limitados recursos financieros entre la minería y la defensa, este juego sería poco más que una versión actualizada del viejo juego de guerra Stonkers para Spectrum y si no hubiese tropas, tanques y lanza misiles, Battle for Arrakis sería simplemente la versión arenosa de Sim City. Pero con ambos estilos combinados en uno, el resultado es un cartucho que captura tu atención como si fuese un gancho salido de la película Hellraiser. Un ejemplo: me llevé el juego a casa un viernes por la noche, esperando jugar unas pocas horas y luego escribir el Review, pero estuve jugando hasta más allá de las dos de la madrugada, totalmente ajeno al paso del tiempo. De hecho no paré de jugar (con gran disgusto, por cierto) hasta el domingo por la tarde y obligado por la necesidad de escribir estas líneas. Dune: Battle for Arrakis es increíblemente adictivo y la forma de manejarlo está perfectamente bien diseñada, de modo que no hay complicaciones innecesarias en la búsqueda de la diversión. Lo único malo que he encontrado (lo siento, ningún periodista puede decir que un juego es perfecto, es una tradición) es que algunas formas de volver instantáneamente a tu base podrían haber sido un poco mejores, pero el juego sigue siendo fantástico.



La pantalla de construcción, en la que puedes hacer crecer tu base.

PROS

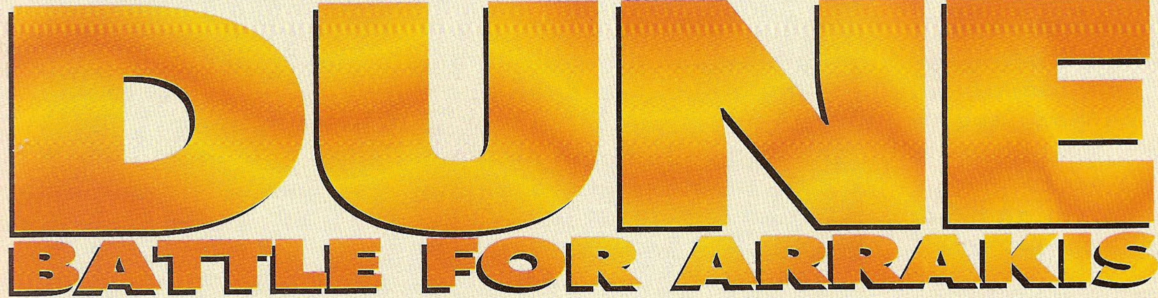
- Increíblemente jugable.
- Montones de misiones y tres Casas con las que jugar.
- Un útil sistema de claves de acceso.
- Controles insuperablemente simples y eficaces.
- La opción Tutorial y los avisos de los Mentats.
- Demuestra que hay algo más que juegos de plataformas para la Mega Drive.
- No hay ninguna mascota a la vista.

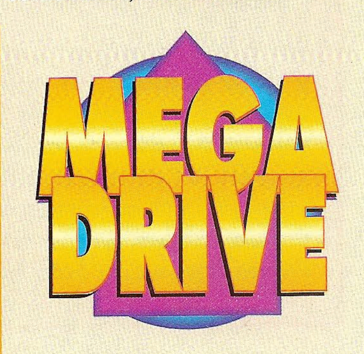


- Gráficos y sonidos un poco básicos.

TRUCOS

- **Si uno de tus extractores de especia es atacado por el enemigo y no tienes otros vehículos en el área, dirige el extractor directamente contra los atacantes. ¡Plaf! Fin del problema.**
- **Cuando comiences un nivel, lo primero que tienes que construir es una Trampa de Viento y una Refinería. Si te queda dinero (en los últimos niveles), sigue con otra Trampa de Viento, con un Puesto de Avanzada y con una Fábrica de Vehículos.**
- **Si la base enemiga está defendida por torretas de cohetes, puedes usar los lanza misiles para destruirlas desde fuera del alcance de sus sensores, luego envía una fuerza de tanques para acabar con los edificios. Si destruyes las instalaciones productivas del enemigo, éste no podrá volver a construir los edificios destrozados y las torretas.**
- **Claves para las misiones de los Atreides: DIPLOMATIC, SPICEDANCE, ETERNALSUN, DEFTHUNTER, FAIRMENTAT, ASHLIKENNY, SONICBLAST, DUNERUNNER.**





El de los pinchos en la espalda ha regresado. Esta vez, un poco cansado de sus aventuras consoleras, Sonic The Hedgehog ha decidido pasar unas vacaciones en el Never Lake acompañado de su novia, Amy. Pero como siempre, las estancias en la Mega CD no son todo lo tranquilas que uno desearía. El Dr. Robotnik se encargará de animar la fiesta. Una vez más, Sonic tendrá que luchar para acabar con los planes de dominación del mundo de este científico loco. Y lo hará a lo largo de más de 70 niveles.



La gran máquina verde de Robotnik.

Los anteriores juegos de Sonic eran notables por su fantástica velocidad, pero este se lleva la palma. Apenas fui capaz de seguir la trayectoria del erizo en sus evoluciones por la pantalla. Utilizando sus clásicas maniobras de giros y choques, Sonic se desplaza a gran velocidad por enormes parajes, evitando las complejas trampas que Robotnik le ha preparado. En este juego hay todo lo que se puede pedir a Sonic y algo más.

La forma de jugar es la misma de siempre y se incluyen niveles gigantescos, llenos de precipicios que hay que superar y un montón de saltos en el vacío, además de enemigos a los que derrotar. Por cierto, cada nivel de Sonic CD es al menos tres veces más grande que los que hemos visto antes.

Una de las mejores cosas de este juego es que, a pesar de la gran velocidad, es posible frenar y explorar cientos de kilómetros de túneles y plataformas. Hay un montón de bonos ocultos y lo más interesante del juego es buscar todas las vidas extra, en lugar de atravesar a lo loco los niveles.



La sierra giratoria asesina.



Un paseo por el divertido nivel de bonos.

Como en los anteriores juegos de Sonic, cada vez que juegas descubres una nueva parte que no habías visto antes.

Una opción especial llamada Time Attack te permite luchar contra el reloj atravesando a toda velocidad los niveles.

Desgraciadamente, no existe la posibilidad de dividir la pantalla para correr contra otro jugador como en Sonic 2. Una pena, porque esto hubiera sido terriblemente adictivo.

Tengo que admitir que nunca me pareció que los dos primeros juegos de Sonic fueran un derroche de innovación, pero Sonic CD tiene mejores gráficos que cualquiera de los que he visto y la secuencia animada de la introducción es excelente.

Cada uno de los siete mundos tiene sus propias características y resulta increíblemente complejo.

Si pensabas que los loopings y los giros de tonel de Sonic 2 te podían desorientar, intenta seguir los torbellinos combinados con tubos giratorios, flippers, cohetes y toboganes de agua. Te garantizo que será una experiencia inolvidable.

En principio parece que se podría haber incluido un poco más de música y quizás algunos niveles extra, dada la gran capacidad del CD, pero después de jugar mucho tiempo, creo que los programadores de Sega han hecho bien en concentrarse en el juego en lugar de dedicarse a rellenar todas las pistas del disco con otras cosas.

Esto no quiere decir que la música sea mala. Es fantástica y tiene algunas melodías que te van a encantar. Además, las posibilidades de rotación que ofrece el CD se han utilizado para conseguir un precioso efecto en el nivel de bonos (al que se llega tras completar un nivel normal con más de 50 anillos), en la secuencia en la que te pierdes en el interior de un laberinto o en los OVNIs.



El primer asalto para Robotnik.

Los gráficos son excelentes (un verdadero paso adelante para Sega en su carrera por superar a la SNES). El único problema que he encontrado es que en alguna sección es un poco complicado medir las distancias.

Sonic CD también se distingue de sus antecesores en los paseos por el tiempo.

A lo largo de los niveles hay señales que abren puertas al pasado o al futuro. Si golpeas una, te verás catapultado a la mismísima fábrica del tiempo. Puedes ir al pasado prehistórico o a un montón de posibles futuros, lo que ofrece un vasto número de niveles extra para explorar. La idea es ir al pasado y acabar con todos los dispositivos de Robotnik que pretenden alterar el curso de la historia.

Lógicamente, los gráficos cambian radicalmente en cada era y existe la posibilidad de coger muchos objetos que sólo están disponibles en determinadas épocas.

Aunque Sonic CD se aparta de lo habitual de muchas maneras, siguen existiendo los familiares jefes de nivel.

Cada tres zonas, Robotnik ha colocado sus habituales aparatos mecánicos, pero a pesar de todos sus conocimientos sobre electrónica, este chiflado doctor no se ha dado cuenta todavía de que la mejor manera de parar a un erizo es con un camión de mercancías.

Y es en este terreno en el que quiero expresar una de mis quejas. Parece que Sega tiene la política de hacer que sus jefes de nivel sean demasiado fáciles de derrotar, de manera que, como los dos primeros juegos, Sonic CD es muy sencillo.

Un poco más de dificultad hubiera aumentado bastante la calidad del juego. Pero, a pesar de esto, los fans del erizo azul no se verán defraudados.



A Sonic le gusta vagabundear.



PROS

- Una acción muy rápida, como es normal en Sonic.
- Increíble cantidad de imaginativos enemigos.
- Una buena banda sonora.
- Puedes explorar muchos niveles y tiempos.
- Otro gran nivel de bonos.
- Repite una fórmula de éxito.



CONS

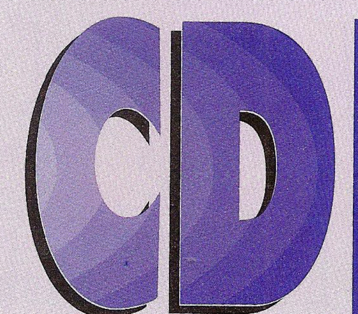
- El súper Sonic
- No explota del todo las capacidades del CD.
- Demasiado fácil.
- No existe la opción de dos jugadores.
- No es particularmente diferente de sus dos predecesores.



TRUCOS

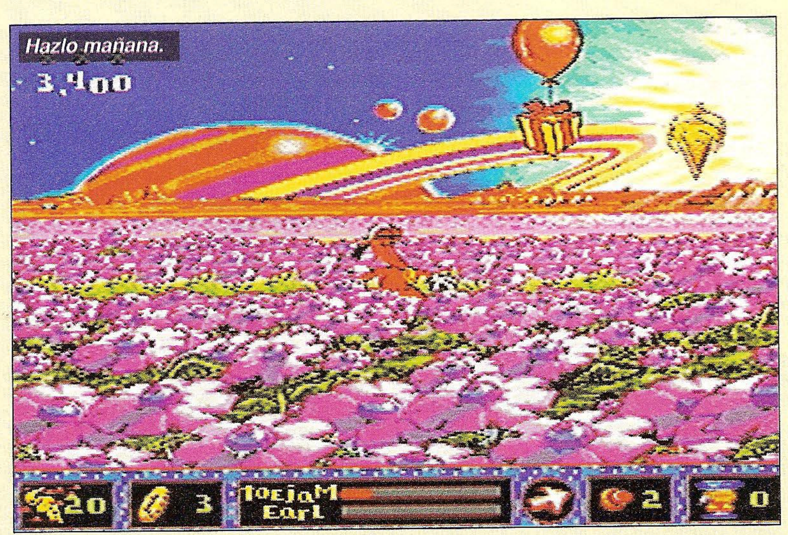
¿Quieres elegir el nivel? Pues hazlo. Cuando aparezca Sonic en la pantalla de presentación y mueva su dedo, pulsa Arriba, Abajo, Abajo a la Izquierda, Derecha y B y entrarás en la pantalla de los menús secretos.







TOEJAM & EARL 2
PANIC ON FUNKOTRON



Hazlo mañana.

ToeJam y Earl son dos de los más alucinantes invasores que han visitado nuestro planeta; mucho más divertidos que todos los demás. Estos tipos ya se pasearon por la Mega Drive después de quedar atrapados en el planeta equivocado. Esta vez su objetivo es encontrar, en su propio planeta, a los humanos que hay en diversas zonas, lanzarlos dentro de una nave espacial y devolverlos a la Tierra. Sega XS aplaude con entusiasmo el retorno de esta incomparable pareja.

¿Por dónde se puede empezar a comentar un juego increíble, súper jugable, extremadamente entretenido y con una sensacional música? Para empezar, en ToeJam & Earl 2 los gráficos son muy parecidos a los de la primera parte y siguen siendo un derroche de vida y color, pero se ven desde una perspectiva diferente. En el juego anterior se veían lateralmente desde arriba. Esto era efectivo, pero limitaba los movimientos de los personajes y la libertad de acción. Esta continuación, sin embargo, se las arregla para modificar el estilo de los clásicos juegos de plataformas horizontales. Los programadores también han logrado añadir montones de movimientos y una interminable serie de iconos, bonos y otras locuras. Los colores son rotundos, fuertes, atractivos y, especialmente en las caras, la animación de todos los personajes es soberbia. ToeJam y Earl caminan con un gracioso movimiento bamboleante y nadan con absoluta ligereza cuando consiguen aire extra después de coger y besar a un pez. El juego gira alrededor de la captura de un grupo de humanos. ToeJam y Earl tienen que localizar en su planeta natal a todos los hombres y después meterlos en un cohete que les llevará de vuelta a la Tierra. Tú tienes que meter a los humanos en tarros y lanzarlos dentro de la nave. Un argumento original como pocos. Aparte de la obvia acción de plataformas, tendrás que ser capaz de sacudir árboles y romper arbustos y setos para hallar monedas y otros objetos (sin olvidar las súper botellas). También podrás seguir las flechas de los globos para recoger bonos y entrar en subniveles. Mientras viajas por el planeta, tu Funk Scanner te permitirá localizar los bonos ocultos o los humanos de la pantalla (el factor sorpresa es una herramienta esencial). El botón de Pánico es vital para escapar de situaciones apuradas y, junto a la Funk Vacuum (una especie de bomba inteligente) aumenta las posibilidades de reunir a todos los humanos. Como en el primer juego, todos los sprites son grandes y claros y los niveles son tan enormes como entonces, aunque puedes usar muchos trucos para llegar al final. Musicalmente, la mayoría de los juegos tienen bandas sonoras muy flojas, una simple digitalización de sonidos y voces. ToeJam & Earl 2 vuelve a ser diferente. Las melodías son puro funky, llenas de ritmo y de soul. No se trata de algo irritante y todos los sonidos son agradables al oído. El resto de la acción del juego está intercalado con voces digitalizadas cuando uno u otro personaje consigue un icono o le pasa algo. Hay claves de acceso así como la opción de continuar después de que te han matado, pero aún así el juego es muy excitante. Hay incluso una opción que permite elegir los comentarios de los personajes según tu gusto y evitar que las palabras permanezcan en la pantalla siglos después de que las hayas leído. Pero, ¿el retorno de estos personajes garantiza un buen juego? Bueno... ¡Definitivamente, sí! Los gráficos son excelentes, así como el sonido, y la diversión que proporciona jugar con él es maravillosa.


¿Puede croar una rana muerta?



¿Un mal juego?... ¡no!


Una espectacular imagen de un buen juego.



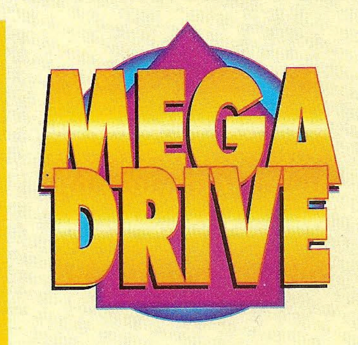
- Unos gráficos de locura que funcionan perfectamente.
- Grandes sprites y montones de escenas.
- Rompecabezas cada vez más difíciles.
- Las melodías harán que lleves el ritmo con los pies.
- Uno o dos jugadores.



- El sistema de claves de acceso.
- Una vez acabado, no querrás volver a jugar.

TRUCOS

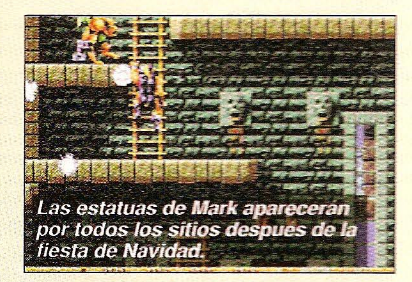
- **Usa tu Funk Scan a menudo para ver los secretos escondidos del mundo que te rodea.**
- **Para saltar más alto, agáchate antes de dar el salto.**



Accolade nos ofrece un regalo de los mismísimos dioses! Puede que algunos crean que los dioses de la mitología griega tenían el poder sobre la vida, el Universo y todo lo demás. Esta parece ser la opinión de Accolade, al menos en el mundo de los juegos. El eterno misterio de la mitología se comprime ahora en un cartucho de 8 MB para Mega Drive. Se trata de un juego de plataformas e ingenio, pero ¿será capaz de aplacar la ira de los seres humanos?

¿Te acuerdas de Gods? Aunque causó furor en sus versiones para Amiga y Super NES, no ha conseguido la fama que se merece. Por supuesto hay que decir que se trata de un juego completamente opuesto a Mortal Kombat, por ejemplo. Pero esperamos que ahora que se edita para Mega Drive consiga el éxito que se merece. El juego está dividido en cuatro escenarios: City, Temple, Labyrinth y Underworld. En cada uno de ellos se irá incrementando el nivel de dificultad y los laberintos se convertirán en auténticos rompecabezas. Si consigues completar con éxito todas las misiones serás inmortalizado como un dios.

A lo largo del juego, deberás activar algunos interruptores y palancas para poder acceder a otras partes más profundas de los niveles. Dispondrás de un montón de armas, mazas, jabalinas, hachas e incluso rayos; todas ellas causarán algún tipo de daño a tus oponentes. Las encontrarás a lo largo de los niveles o las podrás comprar en tiendas utilizando las gemas que irás recogiendo. Puedes pensar que se trata de el típico juego de plataformas con algo de shoot-them-up, pero Gods contiene además un montón de rompecabezas y de acertijos que garantizan el entretenimiento. ¡Yo mismo estuve tres días enteros jugando y todavía quería seguir!



Las estatuas de Mark aparecerán por todos los sitios despues de la fiesta de Navidad.

Hay veces que cuando estás jugando parece que no hay salida, pero siempre habrá algún interruptor desconectado o alguna palanca olvidada que hará que se abran las puertas y aparezcan las plataformas. De todas formas, alguno de los acertijos te sacará de quicio e incluso te desesperará. Para divertirse con Gods debes tener un master en paciencia o un doctorado en pensamiento alternativo.



¿Por qué siempre tiene que haber serpientes?

Las hordas de enemigos están compuestas por tres tipos de villanos. Los demoledores, que te perseguirán por el juego con la única misión de aplastarte y extinguirte. Los voladores, se parecen a los demoledores pero tienen alas para sobrevolarte y convertirse así en tus enemigos más pegajosos. Los últimos son los ladrones, que se deslizarán sigilosamente por detrás tuyo para robarte tus objetos.



Hércules se enfrenta a la ira de aquellos que conocen las leyendas griegas, o sea, Hombrecillos Verdes.

En los fondos (hay que reconocer que son bastante sosos) abundan el verde y el dorado, pero los personajes están muy bien definidos y los items se reconocen con facilidad. El héroe, Hércules, anda como un pato mareado y esta falta de agilidad hace que salte todavía peor. Sería preferible que Hércules trepara a los muros al estilo de Prince of Persia o Flashback, para evitar que lo mataran tan a menudo.

La música con su tono místico acompaña perfectamente el ambiente mitológico y crea una atmósfera envolvente.

A lo largo del recorrido hay un montón de gemas ocultas, salas de bonos y el inevitable boss de final de nivel. Tan sólo dispones de otras dos vidas por lo que si mueres al principio te costará seguir adelante. Cuanto más juegues, más fácil te resultará sobrevivir.

Las claves de acceso que aparecen al principio de cada nivel no te permitirán acabar el juego en un día, pero te dejarán empezar en lugares estratégicos.

Existe una opción llamada "trucos" que hará que consigas pistas a lo largo del juego para que sea más fácil acabar con éxito. Muchas de estas pistas te resultarán algo oscuras, pero todo es cuestión de pensar. En general, podemos decir que Gods es un rompecabezas que necesita mucho ingenio.

Las armas son muy efectivas; te permitirán acabar con un montón de enemigos en un breve lapso de tiempo e incluso provocar explosiones.

Se trata de un juego bastante difícil de acabar, aunque a veces resulta algo repetitivo. De hecho, la mayoría de las misiones implican buscar cosas a lo largo de los niveles y después volver atrás para averiguar qué ha cambiado (esta no es mi idea de diversión salvaje). Si te aburres con los juegos de ingenio y con los puzzles, este juego no es para ti. Si te divierten este será uno de tus mejores desafíos.



PROS

- Largos y complicados enigmas que hacen el juego muy interesante.
- Buenos gráficos y atmósfera muy conseguida.
- Las pistas extra son muy originales.
- Un montón de difíciles niveles.
- Diversion mitológica para toda la familia.



CONS

- Algunos de los acertijos son algo confusos y a veces desagradables.
- El control de los mandos requiere demasiada práctica.

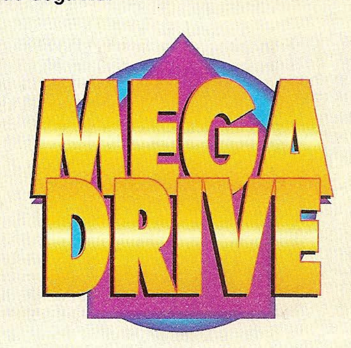
TRUCOS

- **Experimenta con todas las palancas y botones que encuentres para ver si aparecen salas de bonos o armas.**
- **Espera a que aparezcan los mapas y soluciones en los próximos números de Sega XS.**





GODS





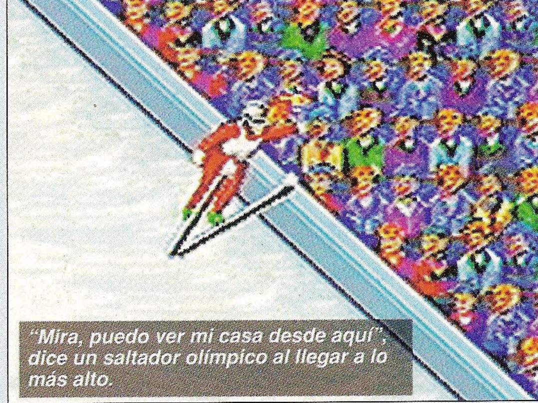
La multitud observa aterrorizada como los esquiadores pasan por delante de ella.

Aprovechando el inicio de la temporada de invierno de esquí, US Gold ha presentado el cartucho Winter Olympics para Mega Drive. Otra excusa para este lanzamiento es la celebración de los Juegos Olímpicos de Invierno en la pequeña localidad de Lillehammer, situada a unos 200 Km. al norte de Oslo, en Noruega. Con este cartucho, podrás participar en este evento, sin necesidad de ponerte los esquíes, directamente en el salón de tu casa (incluso podrás bajar en bobsleigh o practicar las acrobacias). Sólo queda una pregunta: ¿esperarás a ver quién se hace con la medalla de oro de cada especialidad o lucharás tú mismo por ellas?

Lo mejor de los juegos sobre Olimpiadas es que ofrecen una multitud de mini juegos con los que puedes jugar individualmente, saltando de uno a otro. La diferencia con esos cartuchos que incluyen varios juegos es que cada uno no es absolutamente independiente de los demás, sino que tienen la suficiente conexión como para formar parte de un mismo paquete. Hay diez competiciones en Winter Olympics: descenso, super gigante, slalom, slalom gigante, bobsleigh, luge, biathlon, salto de esquí, patinaje de velocidad en pista corta y esquí acrobático. Algunos son tan parecidos que no se les puede juzgar como especialidades diferentes, pero todos ellos tienen muchísimos detalles.

Tanto el bobsleigh como el luge necesitan que pulses frenéticamente los botones A y B para conseguir velocidad al principio y luego, cuando aparecen las curvas, tienes que guiar los trineos con cuidado para evitar que tus hombres se salgan de la pista. En realidad no hay mucho que hacer salvo mirar como bajan.

Cuando se produce un accidente, resulta muy poco dramático, ya el piloto simplemente se cae sin demasiada espectacularidad, como si de repente tuviera la necesidad urgente de irse a dormir. Sin embargo, todos los gráficos están muy bien hechos, incluyendo el mapa geográfico de Lillehammer.


"Mira, puedo ver mi casa desde aquí", dice un saltador olímpico al llegar a lo más alto.

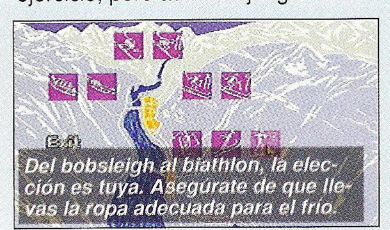
Por el contrario, las pruebas de esquí necesitan un gran control. Tienes que utilizar constantemente el botón de dirección para mantenerte en la pista y esto puede ser un poco difícil, especialmente si luchas contra el reloj. Si no tienes unos dedos suficientemente ágiles lo pasarás realmente mal. Yo me di cuenta rápidamente de que lo primero que hay que hacer es aprenderse la pista en los entrenamientos, ya que no hay mapas mientras bajas y los árboles siempre parecen estar en el sitio menos adecuado. Antes de empezar aparece brevemente un mapa, pero no representa demasiada ayuda si no tienes una buena memoria fotográfica. Quizás una vista tridimensional por detrás del esquiador sería más impresionante que la vista aérea que se nos ofrece. A lo mejor en la versión para Mega CD se incluye una sección de este estilo.

Por otro lado, la parte de las acrobacias se juega de otra forma y requiere una combinación de varios talentos. La vista es frontal y tú tienes que realizar complicados movimientos y arriesgadas maniobras para hacer buenos saltos. Definitivamente, esta es la parte más difícil de este juego ya que tienes que despegar y aterrizar perfectamente cada vez, al tiempo que das un salto mortal y dibujas espectaculares figuras en el aire.

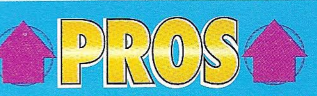
El biathlon es mucho más simple. Tienes que esquiar por recorridos sinuosos por medio de un particular sistema de control en el que tienes que intentar mantener una posición central mientras te impulsas hacia adelante. En la segunda parte de la prueba tienes la oportunidad de mandar al infierno a unos blancos de madera (y a los árboles de detrás), empleando una vista ampliada para conseguir una mayor precisión. Esta es una de las especialidades más divertidas (junto al esquí), pero me parece un poco raro que si en la sección de esquí hay unos 20 competidores, en la parte del tiro no haya ninguno (¿se habrán olvidado los rifles?).

Un participante en la especialidad de bobsleigh levanta su pierna.

¿Qué juego de deporte está completo sin una prueba en la que el método de acción consista en machacar los dedos sobre los botones hasta que enfermen de artritis y los botones envejezcan tres años en tres minutos? Para eso está la prueba de patinaje en pista corta. Si quieres obtener algún resultado positivo tendrás que llevar tus dedos hasta el límite. La verdad es que puedes pensar formas mejores de agotarte que este ridículo ejercicio, pero así es el juego.


Del bobsleigh al biathlon, la elección es tuya. Asegúrate de que llevas la ropa adecuada para el frío.

Winter Olympics es un retrato fiel y muy trabajado de lo que son los deportes alpinos que podremos contemplar en los Juegos de Lillehammer dentro de pocos días. Si eres un entusiasta de los deportes o si sólo quieres comprobar la dureza de estas pruebas, entonces este juego está pensado para ti y se lo recomiendo a todos los que disfrutaron con Summer Games. También recomiendo que se juegue en el modo de torneo con varios amigos, para conseguir las mayores cotas de diversión que este juego ofrece.



- Hay muchas pruebas disponibles.
- El modo de entrenamiento te permite explorar las pruebas a tu aire.
- El juego es increíblemente preciso.
- Gráficos generalmente buenos aunque puramente funcionales.



- Un sonido un poco pobre.
- Pruebas muy cortas.
- Algunas especialidades pueden resultar aburridas.
- El único desafío es mejorar las marcas.

TRUCOS

- **Cuando esquíes sigue las marcas de la nieve, ya que es la única indicación de la dirección.**
- **En la parte de disparo del biathlon da toques muy ligeros a tu pad para dirigir la mirada. Si no puedes encontrar fácilmente el blanco, apunta por encima de la diana, deja que el cursor caiga hacia abajo y dispara.**







Diecisiete personas abarrotan este Firebird, algo que creo que es ilegal.

Es muy difícil examinar Lethal Enforcers sin tener en el fondo de la mente algún tipo de debate moral sobre el efecto de esta clase de violencia realista e interactiva. A pesar de ello, después de haber acabado con algunos criminales enmascarados con un Magnum no siento efectos perniciosos. Eso dejando aparte mi irracional deseo de salir a la calle y acabar con algún viandante inocente con mis dos Uzis gemelas, entrar luego en el centro comercial con un rifle y masacrar al clásico grupo de escolares. Como he dicho, no me ha causado ningún efecto.

Si disfrutaste con la versión de máquinas recreativas, apreciarás que la conversión a la Mega CD es muy parecida. Mortal Kombat pudo sentar un precedente en cuanto a gráficos digitalizados, pero nunca se han visto fondos interactivos como los de Lethal Enforcers. A algunos no les gusta su apariencia granulada, pero yo aplaudo el intento de llevar cada parte del juego original a la Mega CD. Puedes ver cómo son los gráficos en las pantallas de esta página, pero puedo decirte que se mueven mucho peor de lo que se ven. Después de jugar de principio a fin con la versión de Mega Drive, sabía lo que podía esperar, pero la conversión a la Mega CD es aún mucho más predecible. Los fondos son un fiel reflejo de los de la versión arcade, pero algunos son tan toscos que son casi irreconocibles. Una cosa que noté cuando jugaba a Lethal Enforcers es que no hay mucha diversión en disparar a enemigos digitalizados cuando éstos no tienen una apariencia real como en Mad Dog McCree o Ground Zero.

Esto puede sonar duro, pero es increíblemente forzado disparar a los mismos enemigos una y otra vez. Una vez que has visto a un ladrón de bancos los has visto a todos. El resultado es que pronto te empiezas a aburrir cuando ya has disparado al mismo fulano en cada nivel. Como todo el juego se basa en esta premisa, es fácil imaginar cuánto tiempo jugarás con él. También me ha decepcionado constatar que sólo se ha usado una pequeña fracción del CD. En la parte de conducción del nivel uno, por ejemplo, aparece el mismo cartel de "Rubber Stamp Co." en cada tercer edificio, y esto es muy poco realista. ¿Y qué es lo que aporta sobre la versión de Mega Drive? La primera cosa que he notado es que se han mejorado y aumentado las voces digitalizadas y los efectos de sonido. Otra nueva característica es la práctica de tiro al blanco, que aparece entre las misiones en lugar de ser una opción. Esto está bien, pero hubiese preferido que los jugadores más expertos pudiesen intervenir en algo parecido a la película Harry el Sucio. En cualquier caso ésta es una de las mayores diferencias con la versión de Mega Drive, aparte de que puede usar la pistola láser del Justiciero en la versión Mega CD. Si lo que se busca es diversión a base de simples disparos. Lethal Enforcers es el Rey. Ofrece diversión sin demasiadas pretensiones aunque a veces resulta un poco complicado. En el segundo nivel, por ejemplo, los malos del borde de la pantalla son muy difíciles de matar y la frustración es aún mayor al ver que ellos te alcanzan con total impunidad. Por supuesto, cuenta con el valor añadido de la pistola láser, que se podrá usar en otros juegos en el futuro. Utilizar esta pistola (en lugar del joypad) no puede ser más sencillo. Simplemente conéctala al segundo puerto y usa la opción de ajustar el arma para afinar la puntería. Luego podrás disparar a todo lo que veas. Como jugar con el joypad es difícil, lo mejor es utilizar la pistola. ¿Por qué no meterse en la piel de Harry durante un rato? Debo admitir que hay un par de serias objeciones a Lethal Enforcers: es muy predecible y tiene un precio muy elevado. En el arcade puedes divertirte con unas pocas monedas, pero el gasto que implica la versión CD es ciertamente alto. Pronto sabrás por dónde vienen los malos y podrás disparar delante de ellos, o al menos tendrás una clara idea de por dónde saldrán. Esto siempre es un gran problema en este tipo de juegos, pero me alegro de poder decir que no es tan fácil como Mad Dog McCree y mucho más difícil que la versión de Mega Drive. A pesar de que el juego cuenta con una amplia variedad de escenarios y niveles, toda la acción se centra en disparar a los mismos imbéciles que parecen muy contentos de ponerse a tiro de tu pistola. Creo que muchos jugadores se aburrirán pronto de esta fórmula, pero si eres un fanático de los shoot-them-up lo pasarás bien. Recomiendo encarecidamente Lethal Enforcers a todos los psicópatas, porque la acción de disparos es buena y es uno de esos juegos en los que siempre puedes volver atrás para repetir un pasaje especialmente divertido. La forma de juego es muy simple (quizá demasiado) pero cumple con su objetivo e incluso después de unos días, todavía me apetece coger mi Magnum para descargar tensiones. Hay dos caras en los argumentos sobre la violencia, uno es que alguien juega y luego trata de hacer lo mismo en la realidad y el otro dice que los instintos asesinos se vuelcan en la máquina y así las calles están seguras. Creo que resulta un poco ridículo decir que un videojuego impulsa a cometer crímenes. Lethal Enforcers es un shoot-them-up correcto, pero no debe causar la alarma en los padres. Hay mucha más violencia en el Equipo A.

El transporte de Londres tiene nuevos polizones.

El tiro al blanco es un descanso entre misiones.

Tan pronto como se limpie esta pintada aparecerán unos espadachines.



- Instantáneamente adictivo.
- La pistola láser es un buen periférico y aumenta la jugabilidad.
- Muchas armas distintas.
- El realismo de los gráficos digitalizados.
- Una buena conversión del coin-up.



- ¿Dónde esta el desafío mental?
- Muy predecible.
- No tan difícil.
- Dirigido a un mercado limitado.

TRUCOS

Dispara a las ruedas de los coches para frenarlos. Usa el menor número posible de disparos para mantener una puntuación alta; lo ideal es un tiro por criminal. El blanco que necesitas derribar al final de cada nivel necesita más de un 60 % de aciertos. Si no lo consigues vuelves a empezar la misión.







La carrera en modo de un jugador se ve a través perspectiva isométrica.

Muy parecido a Off Road, Buggy Run es un juego de carreras de coches (quizá debería decir de choques) fiel a la más pura tradición automovilística. Jugando con uno o dos jugadores y en modo de carrera o de batalla, controlas un grupo de pequeños buggies de playa. Uno de los juegos mejor acabados que he visto en la Master System, Buggy Run deja al resto de juegos de carrera muy atrás.

Nada más comenzar con Buggy Run, te darás cuenta del cuidado que se ha puesto en la creación de este juego, de modo que la diversión surge desde el inicio. Es rápido, es emocionante y, definitivamente, es uno de los cartuchos más jugables de los que he disfrutado. El número de opciones es simplemente enorme. Se puede correr con un amigo, contra la máquina o con un amigo contra la máquina; todas las combinaciones son posibles. ¿He mencionado el modo de batalla? Cuando vi por primera vez el recorrido y el simple trazado de las pistas, estuve a punto de morirme de risa. Sin embargo, al mirar más atentamente me di cuenta de que muchas veces las ideas sencillas son las mejores (como ejemplo está Pacman). La idea del juego es simplemente sacar a tus rivales de la carrera y arrojarlos a la burbujeante lava. El que quede al final es el que gana. La forma de jugar de Buggy Run es extremadamente simple, pero se las arregla para dar sabor a lo que de otra forma sería una bonita conversión de Off Road con una parte de combate. Las carreras se ven desde una de las dos perspectivas posibles: desde arriba o isométrica. La Master System, obviamente, no cuenta con la potencia necesaria como para dividir la pantalla en dos, de modo que si juegas simultáneamente con un amigo, lo que verás será una pista llena de saltos, agua e incluso bombas que acechan en los recodos de la pista, pero desde arriba. Cada uno de los tres tipos de dificultades mencionadas cuenta con su propio grupo de pistas (cinco para cada una) y en todas participas en una copa y ganas dinero y puntos que servirán para saber quién será el campeón al final de la temporada. Con el dinero que ganas o recoges en la pista puedes ir a la tienda de recambios, dirigida por una atractiva rubia que podrá satisfacer casi cualquier deseo que tengas ("casi", lo siento Jesús). Puedes añadir tres tipos de suspensiones, motores y neumáticos y muchos más accesorios (incluyendo minas y nitroglicerina para reventar a tus enemigos), lo que añadirá un montón de diversión cuando te acostumbres a manejar la potencia de tu motor y entres en la siguiente carrera. Cuanto más alto llegues en el podio, más dinero ganarás para comprar equipo y si eres capaz de ganar unas pocas carreras al principio y luego mejoras el coche más que tus oponentes, entrarás en una espiral de victorias. Por supuesto, un mal golpe y todos los planes se irán al "garete". Pero es el momento de arriesgar. A pesar de la excelente carrera simultánea, el modo de un jugador tiene los gráficos más impresionantes, con una vista en perspectiva isométrica y un scrolling diagonal de las competiciones, cada vez más complejas. Empezando con una carrera fácil, sin curvas complicadas o saltos, aprenderás rápidamente a manejar tu vehículo y en poco tiempo serás un maestro en cortar por las curvas o en soltar bombas en el camino de tus perseguidores. El nivel difícil es perfecto. Empecé ganando confortablemente las carreras, sin demasiados problemas de control, pero el ordenador poco a poco mejoró sus buggies y el control de los mismos, de modo que sus coches hicieron todo lo posible por sacarme de la pista o por colocar bombas en mi camino. Al final tuve que admitir su superioridad al ver desaparecer sus buggies en la lejanía, dejándome sólo el polvo. Un elemento muy útil del juego es el sistema de claves que te permite volver a comenzar un juego en el último nivel al que llegaste. Considerando que las carreras iniciales son contra rivales relativamente sencillos y en pistas fáciles, las claves permiten pasar de los niveles más fáciles y llegar a la lucha con los oponentes verdaderamente duros sin tener que volver a completar todas las fases. Una de las pegas de este juego es que a pesar de ser un gran cartucho para un jugador, no tiene una duración ilimitada. Una vez que has completado todas las partes difíciles no hay más pistas en las que aprender. En consecuencia, Buggy Run es mucho mejor cuando se juega en modo de dos jugadores. También es una pena que no admita la posibilidad de cuatro jugadores compitiendo al mismo tiempo. Según mi experiencia, los juegos se hacen mejores cuanta más gente pueda jugar a la vez. En resumen, el juego me abrió los ojos a lo que se puede hacer con grandes ideas sobre una vieja máquina con capacidades limitadas. El número de opciones de este juego es simplemente alucinante y aunque el cartucho representa todo un desafío, lo importante es la diversión. Juega con alguien y tendrás batallas para mucho tiempo.



El modo multi player. Ve a por esos coches informatizados.



La tienda de recambios. Quiero una nueva transmisión y mejores neumáticos...



La batalla. Arroja los otros coches a la lava y ríete de ellos.



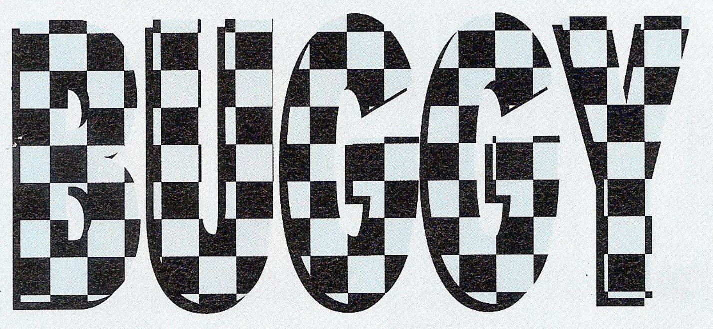
- Una gran jugabilidad.
- Un gran número de opciones.
- El modo de batalla.
- Gráficos brillantes.
- Puede durar mucho tiempo.

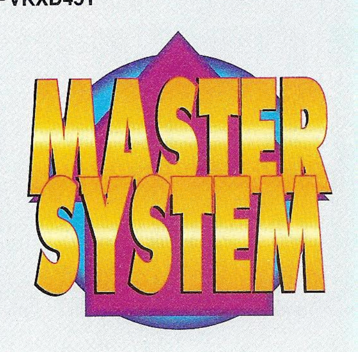
CONS

- Si no te gustan los juegos de conducción, no es para ti.
- Posiblemente limitado si se usa sólo en el modo de un jugador.

TRUCOS

- **Para empezar en la sección de expertos con montones de equipamiento, introduce este código: QGXQHRGM PVKXD45T**





Lo han hecho otra vez. Cuando pensabas que la Mega Drive había llegado al límite en cuestión de juegos de fútbol, EA avanza un poco más y nos presenta otro súper juego. Lo cierto es que para sacar un juego de fútbol de calidad que sobreviva al paso del tiempo hay que hacerlo muy bien. Las siglas FIFA aparecen en el título de esta nueva producción del poderoso sello EA Sports, lo que puede significar una garantía de calidad. En cualquier caso, FIFA o UEFA, el fútbol es lo más importante de esta vida.


Como se ve en esta útil repetición, los porteros son extremadamente ágiles y capaces de realizar un montón de movimientos muy bien animados.

EA se puede sentir orgullosa de contar en su catálogo con este juego. Me llevé a casa el cartucho, lo introduje en una consola conectada a una televisión estéreo, subí a tope el volumen y me pasé jugando todo el fin de semana. Llamadme masoquista o colgado, pero después de un gran período de concentración en el juego, creo que FIFA International Soccer es uno de los mejores juegos de fútbol que ha pasado por las consolas. Sensible Soccer basaba en su gran jugabilidad el intento de hacer un gran juego, pero ¿podemos decir honradamente que esos minúsculos gráficos son lo mejor que se puede hacer para la Mega Drive? FIFA es todo lo contrario. En mi opinión, EA Sports es la marca más profesional en el campo de la producción de juegos de calidad para la Mega Drive y este juego recuerda mucho a Madden y EA Hockey. Y como es habitual las opciones son muchas y se presentan en menús fáciles de usar y muy claramente explicadas. Para hacer el mejor juego de fútbol, EA ha trabajado al máximo, llegando a incluir la controvertida regla del "fuera de juego", algo que nunca he visto en juegos similares. La lista de opciones incluye más de 48 equipos calificados como internacionales (aunque desgraciadamente no hay jugadores reales), diferentes campos, condiciones ambientales, faltas y una gran variedad de campeonatos



Cuando anotes, el jugador saltará por todo el campo y aparecerá una gran exhibición digital en la pantalla.

y partidos. También hay un montón de opciones específicas del juego, que se pueden activar con un simple toque en el botón Start después de ganar en sorteo de campo. Como puedes ver en las pantallas que acompañan este texto, la vista del terreno es radicalmente diferente de lo habitual, convirtiendo al terreno de juego en una especie de diamante. En principio, me asaltaron las dudas. Aparentemente, EA quería que FIFA se apartase de la vista horizontal o superior, pero con esta perspectiva forzada hay muchos problemas que superar. Afortunadamente, parece que se han resuelto todos gracias a un sistema de control tan perfecto que te hace preguntarte por qué no se usa en otros juegos. Como EA Hockey, el jugador activo tiene una estrella en sus pies y puede cambiar rápidamente de uno a otro jugador para poder construir contraataques y dar pases con eficacia. La mejor parte de FIFA es, sin duda, la forma de correr de los jugadores, que hace que te dediques a pulsar frenéticamente el botón C para impulsar a tu jugador. Esto implica que cuando el balón pase entre dos defensas, tú puedes correr tras ella y conseguir un bonito tanto. Este realismo añadido significa que tú controlas directamente a los jugadores en lugar de tener que esperar a que el sprite recorra a su paso todo el campo. Por lo que se refiere a los gráficos, FIFA tiene un detalle increíble. Cada sprite de jugador contiene cientos de posturas para la animación; pueden pasar hacia atrás, dar un taconazo, disparar, saltar, dar un salto mortal e incluso ser lesionados. El portero puede realizar espectaculares estiradas e incluso golpearla con los puños en una situación apurada. Ningún otro juego recrea el fútbol con tanta precisión como éste. Lo que realmente sitúa a FIFA por encima de otros juegos de fútbol es la nueva característica de Stadium-Sound que te hace sentir como si estuvieras rodeado de cientos de personas. La multitud anima, grita y abuchea cuando hay una fea entrada. Cuando fallas un gol por poco, el


Aquí vemos un importante corner en la final de la Copa.

sonido de las gradas te hace sentir como si jugases en el Nou Camp. Pocos juegos consiguen una atmósfera semejante, pero además, escuchado a través de unos potentes altavoces, FIFA no se distingue de la realidad. Antes de que salgas a comprarlo, lee un poco más. Como todos los nuevos juegos de EA Sports, FIFA incluye la opción de cuatro jugadores, lo que significa que puedes controlar hasta cuatro futbolistas al mismo tiempo. Puedes controlar dos jugadores por equipo o cuatro integrantes de la misma plantilla. Después de probar exhaustivamente esta prestación (recuerda que necesitas el adaptador y cuatro joypads), considero que FIFA es lo más avanzado en entretenimiento multi-jugadores y esta participación extra hace de él un cartucho mucho mejor. La única pega es que cuesta demasiado dinero poder disfrutar de ello. El resto de las revistas han hecho entusiastas comentarios sobre FIFA International Soccer y debido al actual clima de puntuaciones sobrevaloradas, tenía mis dudas sobre su jugabilidad. Sin embargo, después de más de una semana de intensa actividad con él, debo confesar que es demasiado bueno para ser verdad. ¡Piérdetelo y lo lamentarás!



El bueno de Ron Barr lo atrapa todo, ¿verdad?

PROS

- Soberbia animación de todos los jugadores.
- El StadiumSound es cosa de otro mundo.
- Al fin rivales verdaderamente difíciles.
- Un método de control progresivo.
- Movimientos realistas y buenas posturas en los lanzamientos.
- Todo lo que los fans del fútbol pueden desear.

CONS

- Simplemente el mejor...
- Los pases pueden ser un poco descontrolados.
- Los porteros provocan demasiados corners.

TRUCOS

- **Cuando la pelota toque tus pies, pulsa rápidamente el botón B y luego pulsa en la dirección del balón para quitárselo siempre al contrario. Si te acercas a la línea de gol por el centro, pulsa hacia abajo en el joypad cuando dispares para lanzar el balón fuerte y raseado.**
- **Cuando juegues contra el ordenador, deja un defensa en el área cuando el portero tenga el balón y colócalo delante de él cuando vaya a sacar. Si te colocas en el lugar adecuado, la pelota rebotará sobre tu hombre y podrás pulsar rápidamente C para rematar a puerta vacía.**



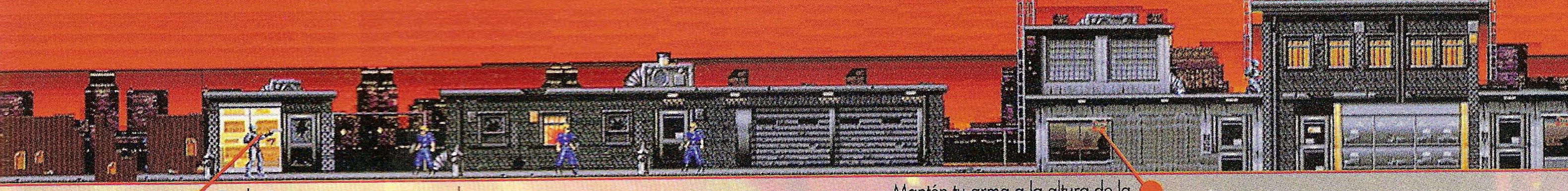




La principal directiva para este nivel inicial es muy simple: Evita las balas. Tenía planeada una rápida carrera por este nivel, esperando morir rápidamente, pero afortunadamente estaba avisado de esta particular estrategia. Si te encuentras confundido sobre la dirección que debes tomar en el nivel Fácil, arremete contra una cualquiera hasta que aparezca una flecha que te señalará la dirección correcta.

Nivel 1

Ve a lo alto de este edificio para recoger la última creación de Uzi.



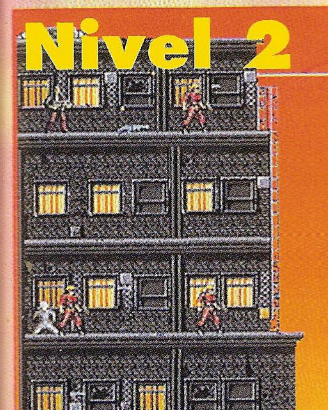
Tardarás un poco en encontrar al primer rival digno de tal nombre. Este dispara muy rápido y no comete errores. Si eres suficientemente rápido, morirá antes de poder disparar.

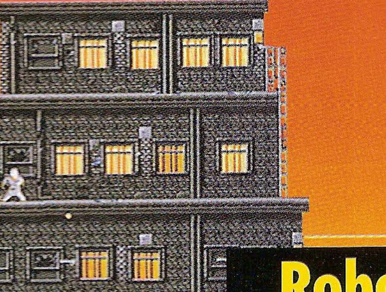
Al principio, sube a lo alto de este edificio y avanza por el rail usando las manos. Al final serás catapultado hacia el próximo edificio y llegarás rápidamente a otro rail, lo que te evitará montones de problemas.

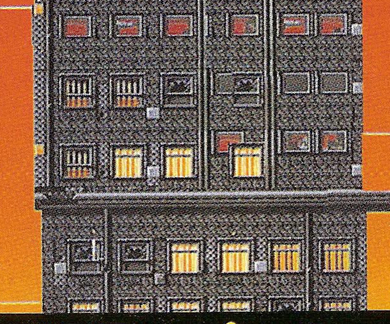
Mantén tu arma a la altura de la ventana cuando las cosas estén tranquilas. Puedes encontrar a alguien esperando para arrojarte dinamita.

Si es posible, vete siempre por encima de los edificios, ya que siempre puedes encontrar nuevas armas así como power-ups de "salud".

Nivel 2





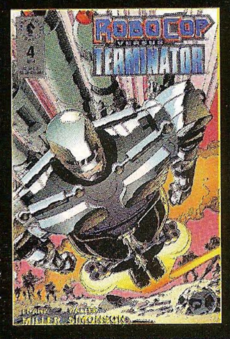




El primer objetivo de este nivel es liberar a los rehenes que permanecen retenidos en los edificios. Si quieres, puedes tomar la ruta más corta a la salida sin salvar a ninguno, pero eso significa que no tendrás bonos por completar la misión.

RoboCop Vs Terminator – el comic

Publicado por Dark Horse (Aliens), escrito por Frank Miller (The Dark Knight Returns, Robocop 2) e ilustrado por Walter Simonson (X-Men, Alien), esta serie de cuatro partes lleva al mejor poli de Detroit a los dominios de Arnie. En el futuro, después del día del Juicio Final, la resistencia humana ha descubierto que el programa Murphy/RoboCop fue directamente responsable de la creación de Skynet y envía un agente al pasado para matarlo e impedir la creación de Skynet. Sin embargo, Skynet también envía a sus Terminators para asegurar que la historia siga su curso y, así, la batalla por el futuro comienza...

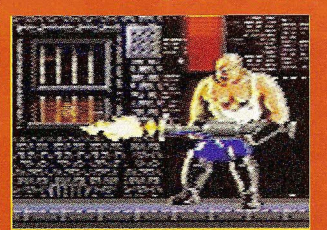


"Tiene 20 segundos para obedecer" "Volveré" Robocop se encuentra con Terminator pero se intercambian pocas palabras. Con diez trepidantes niveles en los que tendrás que enfrentarte a lo más avanzado del armamento de Skynet, este juego no permite errores. Si no cumples tu misión caerá el telón definitivo para la raza humana. Deja que Sega XS te guíe hacia un futuro más prometedor.

MEGA DRIVE

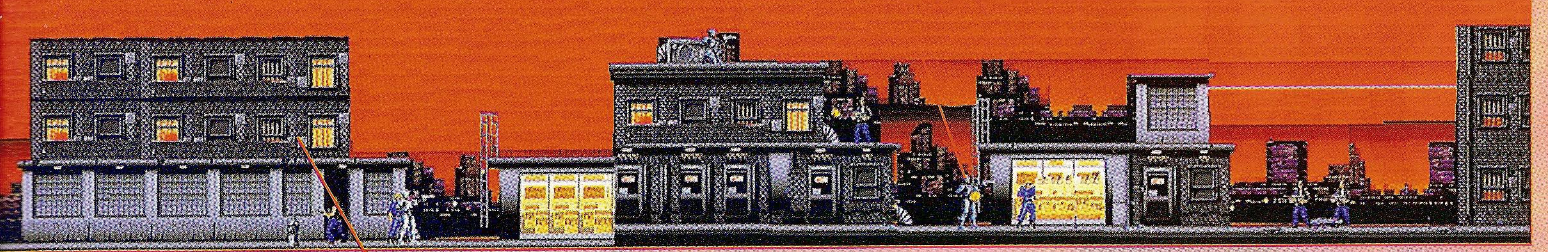
ROBOCOP VS TERMINATOR

Fat Bloke



El primer boss tiene una forma de ataque muy simple. Dispara en diagonal hacia arriba una vez y luego dos hacia abajo. Acércate y agáchate para evitar el primero y luego salta por encima de los segundos.

En lugar de subir por la escalera, quédate en el suelo. Podrás recoger más armas y derrotar a más enemigos.

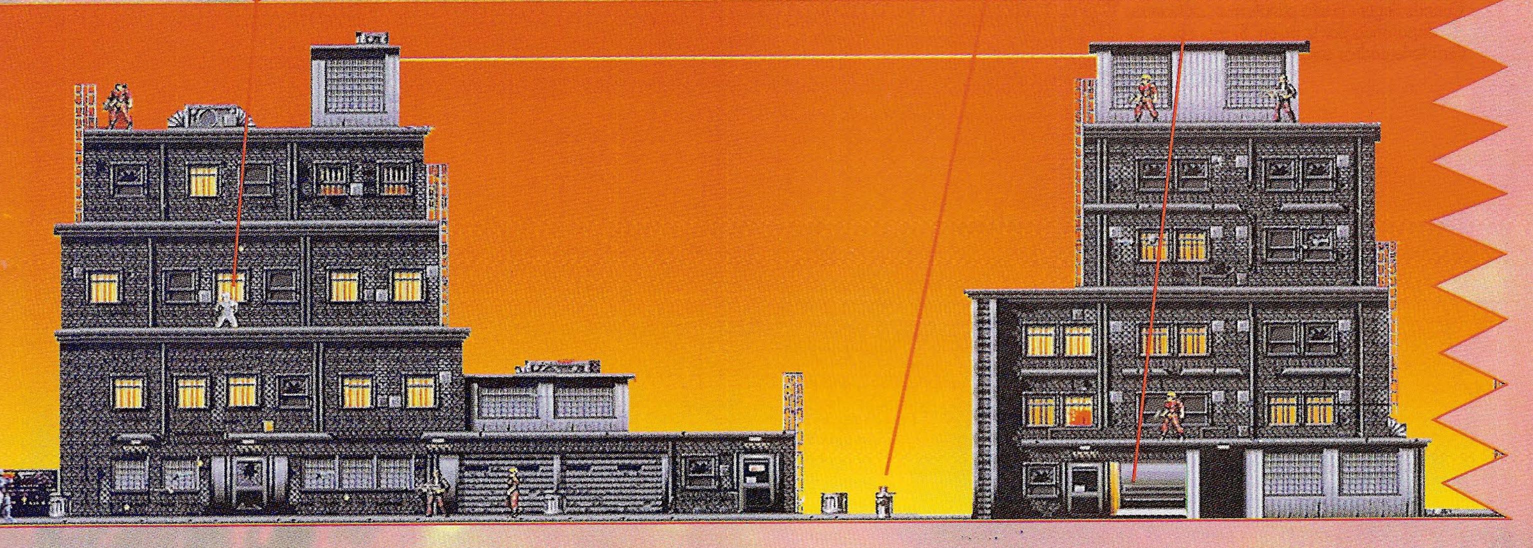


En estos pisos, pulsa arriba y salta para llegar al siguiente. En lo más alto te espera un lanzamisiles.

Si estás en plan humanitario, busca a los rehenes. Para liberarlos, simplemente pasa sobre ellos.

Quédate muy atrás de estos cubos de basura cuando les dispares. Contiene variados objetos, desde útiles power-ups hasta peligrosos explosivos.

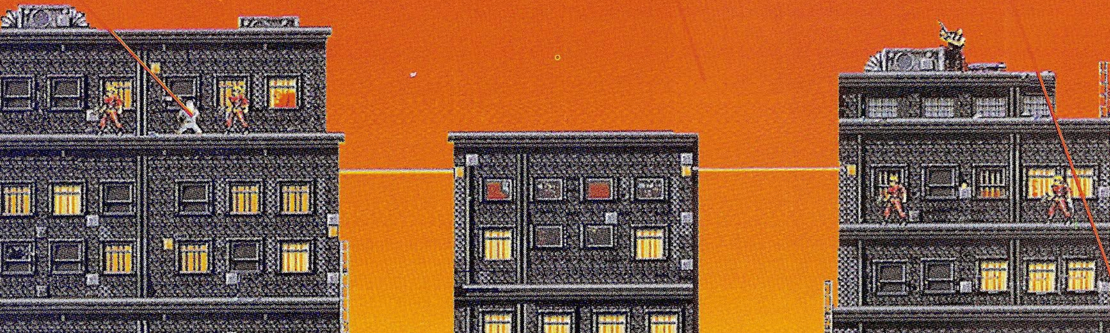
Cuando camines por este pasadizo, acaba con el tirador de arriba o te hará mucho daño.

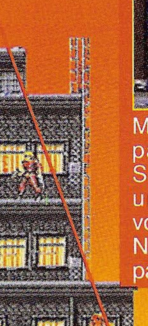


Otro rehén que has de liberar.

Estos raíles de mano son ideales para los cobardes que no se quieren ver envueltos en una sangrienta batalla. Ve por arriba si quieres llegar pronto hasta Arnie.

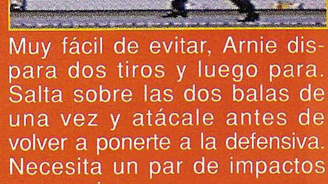
Calienta motores. Aquí llega Arnie.



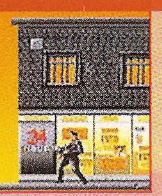


Terminator





Muy fácil de evitar, Arnie dispara dos tiros y luego para. Salta sobre las dos balas de una vez y atácale antes de volver a ponerte a la defensiva. Necesita un par de impactos para morir.



Pro Action Replay
Energía Infinita
FFFØ8CØØ4Ø

Esta es una de las mencionadas cámaras de seguridad que vigilan todos tus movimientos. Destrózala y aparecerá un icono.

Las orugas del techo pueden causar muchos problemas si las dejas ahí. Acaba con ellas con un par de disparos.

Cuando llegues a esta plataforma, un hombre bajará disparando por la polea. Si eres capaz de derrotarle podrás conseguir un arma especial.

En este nivel tienes que dedicarte a trepar por los andamios de un edificio abandonado. Tu misión es eliminar todas las cámaras de seguridad que mantienen informada a Skynet de las actividades de Robocop. El boss gigante del final del nivel es pura roca, así que prepara tus mejores armas.

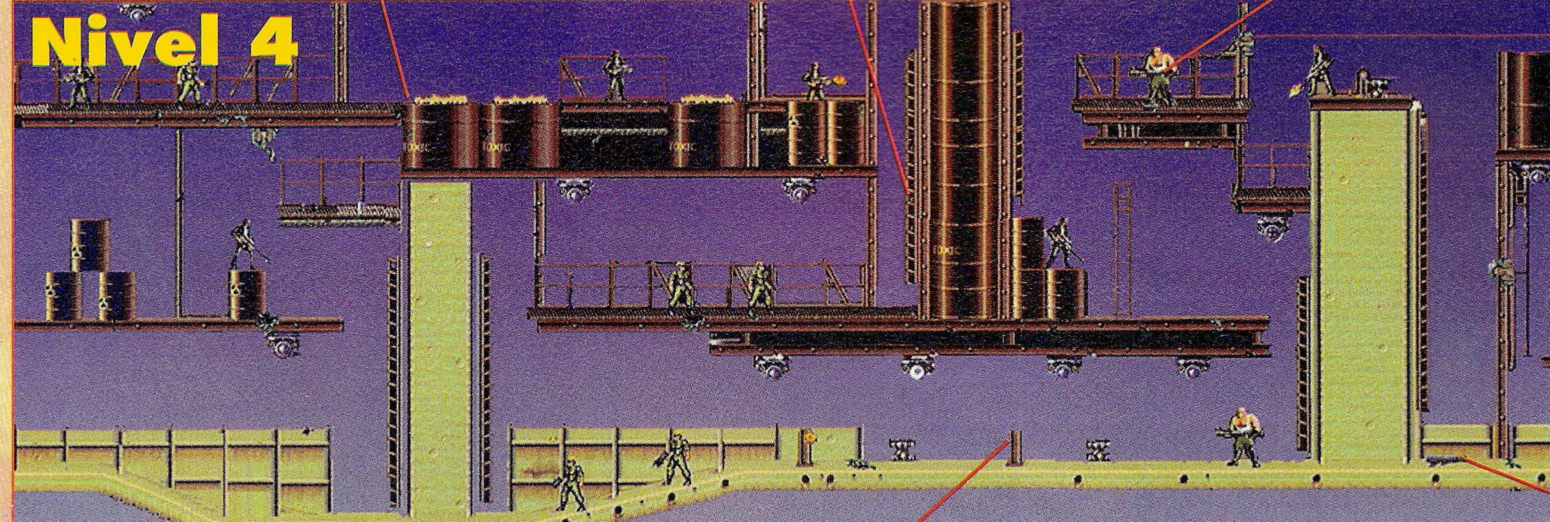
Nivel 3

En cuanto empieces, apunta tu arma al aire y dispara, de la plataforma de arriba caerá un arma rastreadora.

Debes saltar enmedio de estos barriles para evitar las quemaduras. Ponte justo en el borde antes de saltar.

Sube por la rampa en este punto y derriba a los bichos que caminan por el techo a la izquierda.

El rechoncho boss del primer nivel tiene muchas formas. Atácale de la misma forma que antes.



Robocop entre en la granja tóxica y su misión es, lógicamente, eliminar los residuos tóxicos. Un aviso importante. Cuando te caigas en una caldera llena de ardiente ácido, descubrirás que este baño es una mala idea y que las vidas son fáciles de perder.

Estas barreras tienen la curiosa, pero afortunada, característica de permitir que tus balas pasen a través suyo, aunque no las del enemigo. Agáchate y mata a todo antes de moverte.

RoboCop 2

Salta por las rampas hasta llegar a lo más alto. Quédate quieto y cuando los enemigos disparen una segunda salva, salta al aire para evitar las balas . Entonces se pararán para recargar. Ahora salta a lo largo del rail hasta el otro lado y repite el proceso.



Estas tuberías arrojan llamas gigantes. Basta con llegar al otro lado para que no puedan acertar.

Sube corriendo esta rampa, luego engánchate al rail para acabar cara a cara con un gigantesco monstruo de metal.

Estupendo, es una vida extra.

Acaba con esta cámara y consigue una pistola de disparos triples.

Tanque



Coge el lanzallamas y acércate agachado. Tu fuego se tragará todas sus balas. Cuando explote la parte superior, debes saltar hacia arriba y disparar hacia abajo para rematarlo.

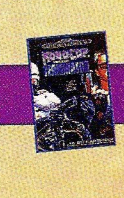
Este útil icono duplica tu potencia de fuego.

El disparo triple es fantástico. Si consigues llegar con él hasta la lucha con el boss, podrás derrotarlo sin perder una gota de energía.

Olvídate de heroicidades y no intentes saltar sobre los residuos, usa el rail de arriba.

Estas máquinas emergen del suelo. Agáchate para reventarlas.

Este nivel se desarrolla en las oficinas de la OCP y tu primera directiva es rescatar a los empleados que han sido convertidos en esclavos de Skynet. A través de varios edificios interconectados, la misión culmina con la lucha a muerte con ED-209.



Nivel 5



Cuando llegues a esta puerta, entra para avanzar a la próxima sección.

Dos orugas de techo patrullan el raíl en esta sección. No aceptes el desafío, quédate muy atrás y reviéntalas antes de seguir.

Fácil de olvidar, este raíl se puede encontrar después de saltar desde los pedestales con forma de ceniceros. Cuidado con las orugas de techo.



Estos monitores de seguridad te muestran tu hermosa cara. Elimínalos para mantener tu existencia oculta a los guardias de seguridad.

Ya estamos cerca. La salida está en el extremo derecho de este nivel.



Asegúrate de pulsar Arriba cerca de todas las puertas para ver si puedes entrar.

Este es el comienzo del nivel. Prepárate para enfrentarte cara a cara con el terminator de la derecha.

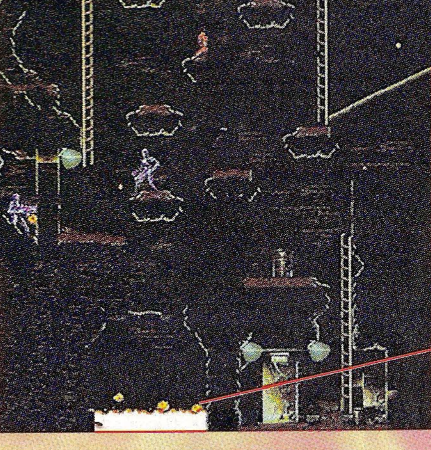
Este es uno de los comandantes rebeldes. Acaba con el androide del techo y libérale. No tiene nada que perder excepto sus cadenas.

¡Menudos tipos! Golpea a Boche y saca a Jerry del agua.

Cada terminator caerá al suelo, haciéndose el muerto, cuando los hieras. Pero cuando te acerques, se levantarán disparando.

Nivel 6

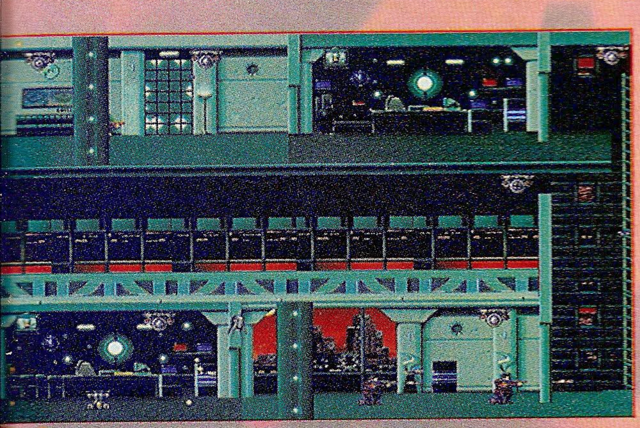




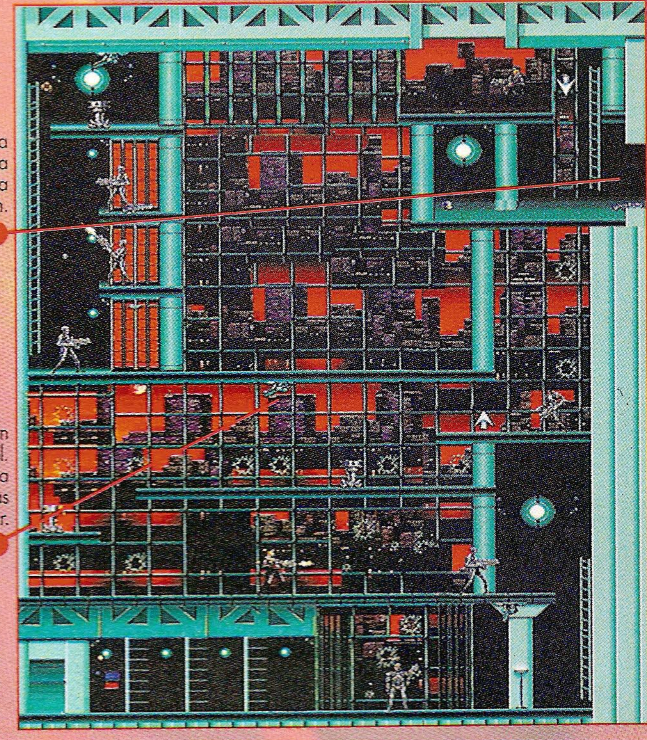
Llegas al sistema minero subterráneo, patrullado por montones de esqueletos de terminators. La directriz para esta sección es rescatar a los comandantes rebeldes encadenados, liberarlos y no cometer errores. Déjalos en libertad pasando por encima de sus cuerpos.

Asegúrate de que estás en el borde del agujero antes de saltar. Si caes a la ardiente lava perderás instantáneamente una vida.

Intenta saltar sobre este agujero gigante y serás historia. Vuelve atrás.

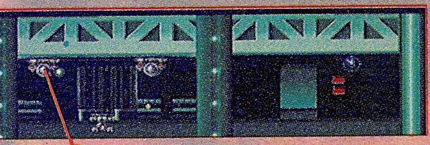


Cuando pases por delante de estas puertas, empújalas para ver si alguna se abre.



¡Estoy fuera! Atraviesa corriendo esta puerta para ir a la penúltima sección.

Estas orugas de techo también son un fastidio en este nivel. Quédate muy atrás y dispara diagonalmente para eliminarlas antes de continuar.



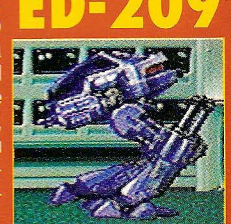
Es más importante concentrarse en estas orugas de techo directamente en lugar de perseguirlas y perder montones de munición. Recoge después el icono.

Salta a este pedestal para evitar el fuego bajo de la máquina de arriba.



ED-209

Para evitar su fuego, quédate atrás, disparando continuamente. Se irá acercando, así que salta al rail de lo alto cuando llegue a la distancia de contacto, y salta por encima de su cabeza. Si consigues dañarlo, se desintegra dejándote una fantástica arma.



Controla a los espías que hay colgados del techo. Acércate mucho y acaba con ellos cuando empiecen a caer.

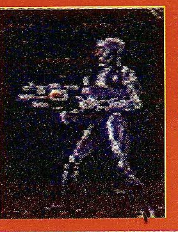
Otro rehén que liberar. Como en misiones previas, no es necesario liberar a todos los prisioneros, pero si lo haces, esto te dará algunos bonos.



Estos gigantescos arácnidos de metal dejan caer minas buscadoras. Agáchate y reviéntalos.

Los androides suspendidos sobre los agujeros de la lava dejan caer vidas extra después de morir. No dejes que el icono caiga por el agujero.

Terminator



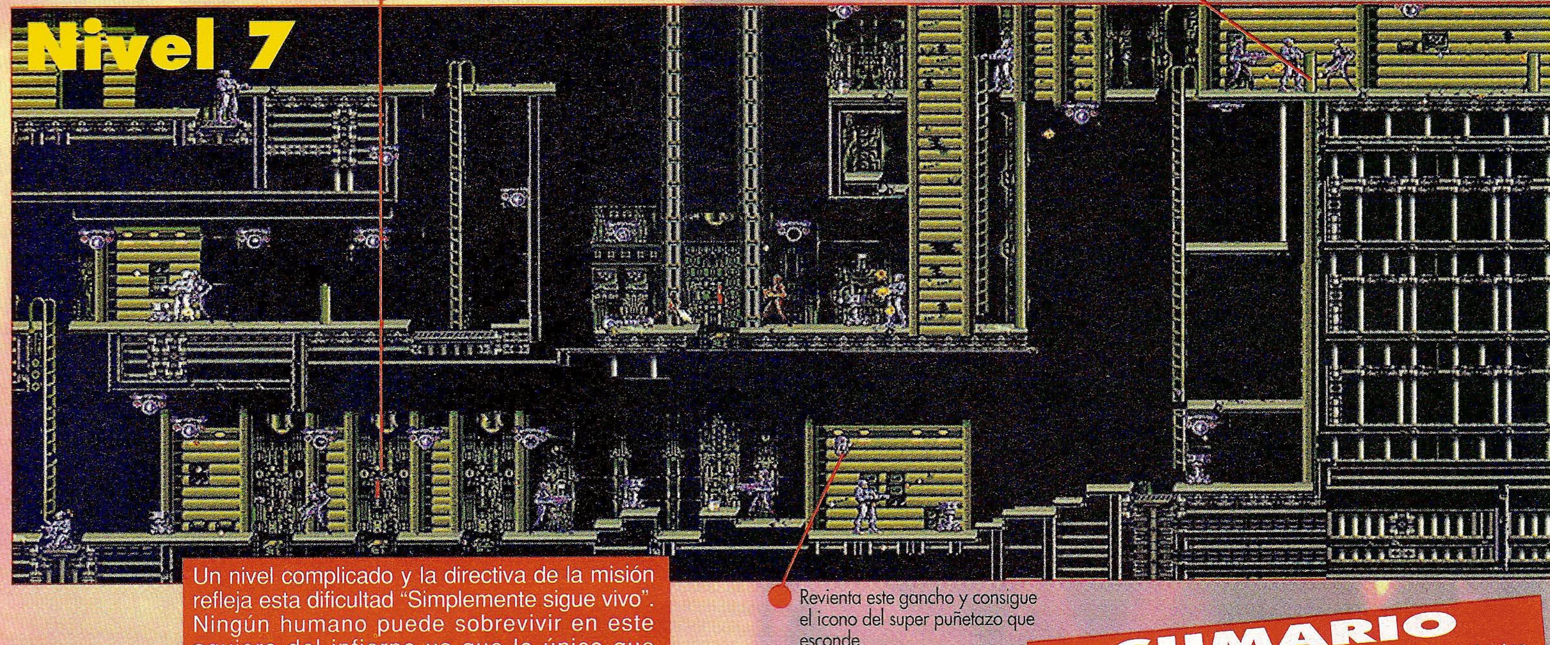
Agáchate con el lanzallamas de modo que el extremo del arma descanse sobre el extremo izquierdo de la ventana más cercana al robot. Aprieta el gatillo y conviértelo en fosfatina. "Volveré".

Asegúrate de que tienes el lanzallamas triple cuando te enfrentes con este terminator y podrás vivir un poco más. Con este arma podrás eliminar al terminator sin pérdida de energía.

Este es uno de los agujeros de muerte asegurada. Si caes dentro, se acabó.

Estas barreras son similares a las que encontraste en niveles anteriores. Tus disparos las atraviesan pero no los del enemigo. Limpia el camino antes de saltar sobre ellas.

Nivel 7



Un nivel complicado y la directiva de la misión refleja esta dificultad "Simplemente sigue vivo". Ningún humano puede sobrevivir en este agujero del infierno ya que lo único que encuentras son terminators. Particularmente desagradables son los agujeros mortales que pueblan el nivel. Son los que sueltan rayos desde el suelo.

Revienta este gancho y consigue el icono del super puñetazo que esconde.

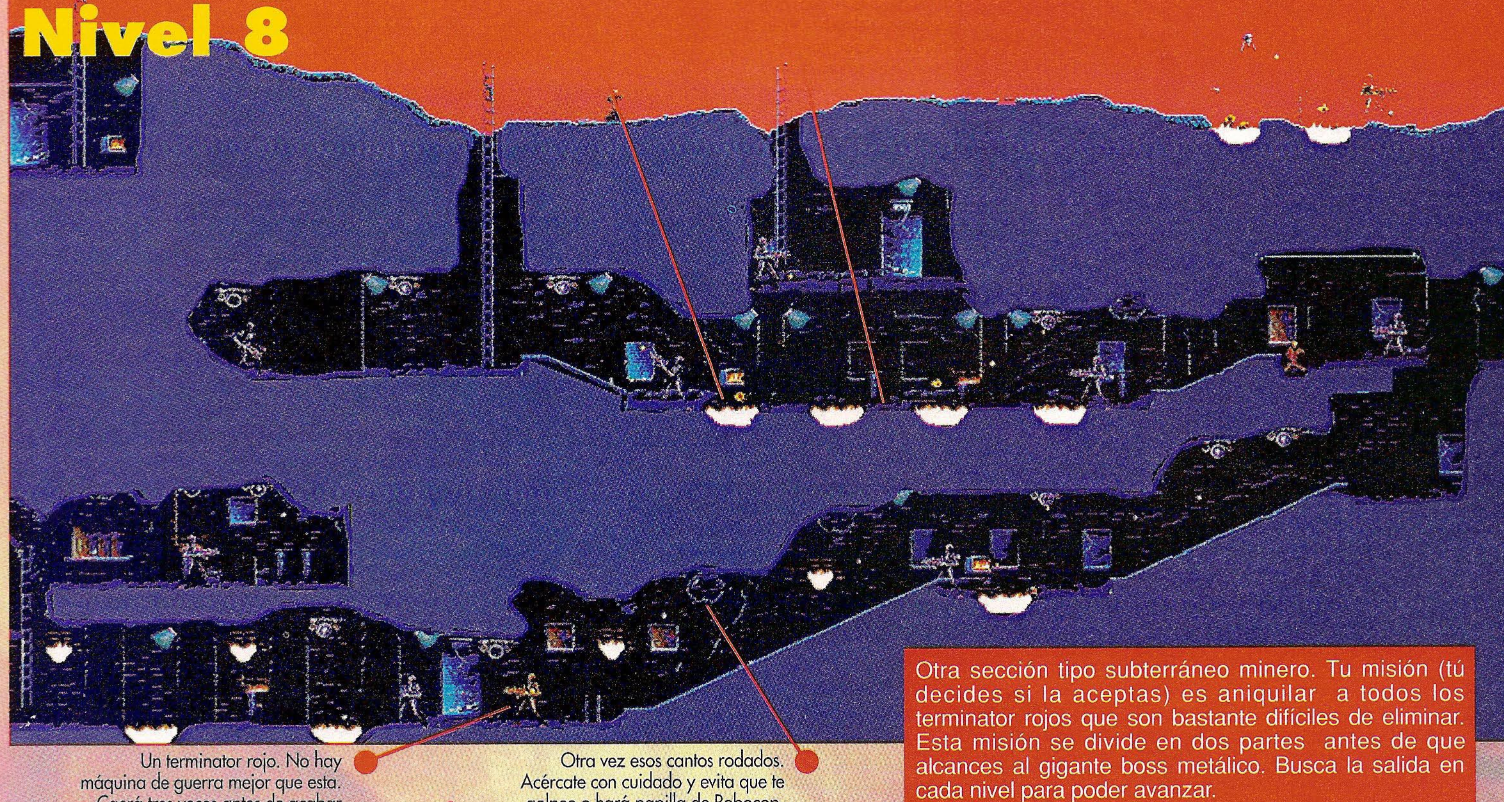
SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Robocop Vs the Terminator
TIEMPO PARA ACABARLO: 3 días
RECORD MAS ALTO: 9.999.990
NUMERO DE NIVELES: 10
DIFICULTAD: Difícil

Estos agujeros de la va se llaman "muerte segura" porque lo más probable es que acabes completamente muerto.

Los suelos están repletos de minas parpadeantes que no debes pisar. Salta en el aire y dispara en diagonal hacia abajo para limpiar el camino.

Nivel 8



Un terminator rojo. No hay máquina de guerra mejor que esta. Caerá tres veces antes de acabar con una espectacular explosión.

Otra vez esos cantos rodados. Acércate con cuidado y evita que te golpee o hará papilla de Robocop.

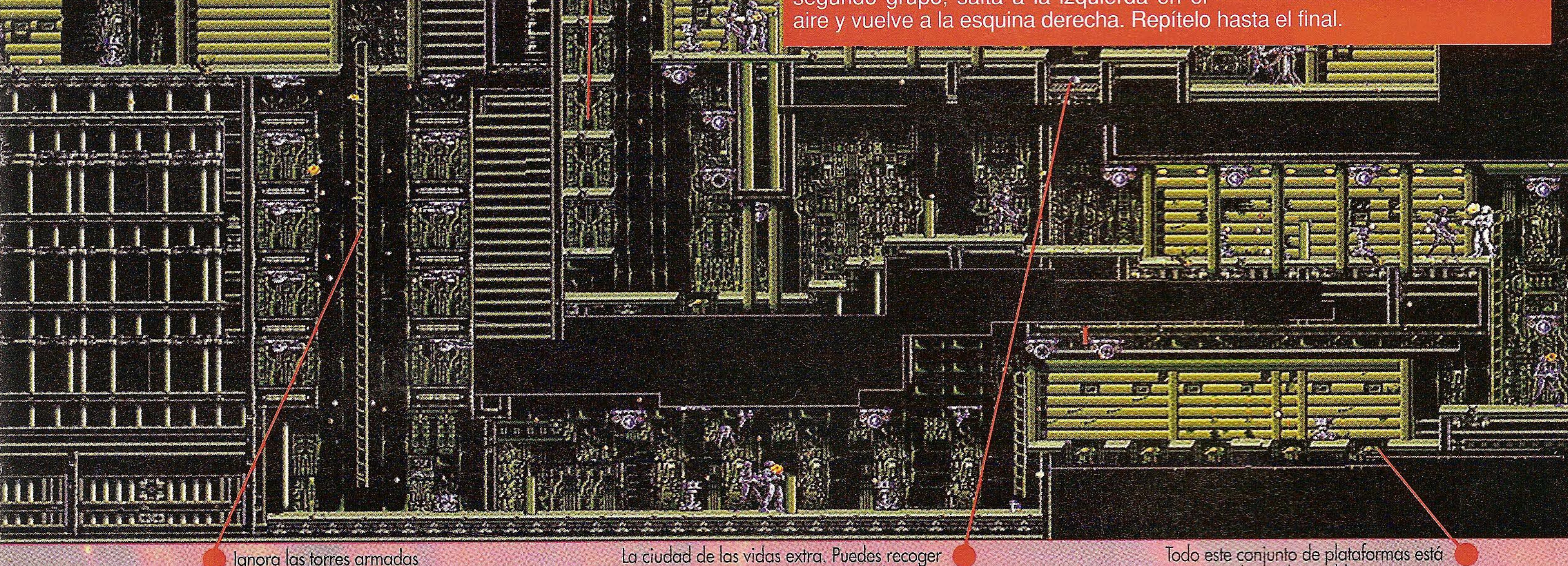
Otra sección tipo subterráneo minero. Tu misión (tú decides si la aceptas) es aniquilar a todos los terminator rojos que son bastante difíciles de eliminar. Esta misión se divide en dos partes antes de que alcances al gigante boss metálico. Busca la salida en cada nivel para poder avanzar.

Big Gun Termy



Para estar seguro, quédate en la esquina derecha y espera a que el robot dispare dos salvas en rápida sucesión.
Cuando se acerque la primera bala del segundo grupo, salta a la izquierda en el aire y vuelve a la esquina derecha. Repítelo hasta el final.

Este largo grupo de plataformas contiene montones de power-ups, así que salta ligeramente hacia arriba, ignorando el fuego enemigo. Hay suficiente para todos.



Ignora las torres armadas instaladas a cada lado, sólo déjate caer por la rampa tan rápido como puedas.

La ciudad de las vidas extra. Puedes recoger montones de cabezas de Robo.

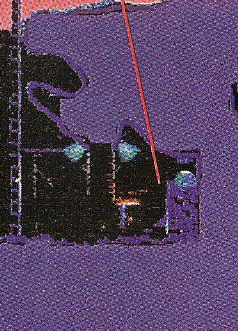
Todo este conjunto de plataformas está separado por los malditos agujeros. Prepárate a sufrir algún daño cuando pases corriendo esta zona.

Hunter-Killer



Cuando entres en la cueva, agárrate al rail más bajo de la izquierda y deja que se acerque el boss. Cuando empiece a disparar, da un pequeño salto. En el segundo ataque, salta hasta el siguiente rail de arriba y vete hasta el otro lado.

Es la salida. No pases a menos que tengas muchas armas y unos nervios de acero.





A mano izquierda de la guarida del boss encontrarás un rifle. A mano derecha hay un power-up y un icono que dobla la velocidad a la que puedes hacer tus rondas.

ARMAS



AUTO-9
Tu arma básica, una auténtica joya entre las armas de fuego.. Casi inservible contra los bosses.



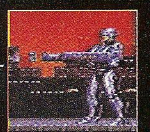
LANZALLAMAS
Un precioso aparato de disparos de tres vías que garantiza la protección personal.



LANZA MISILES
Una razonable potencia en sus disparos, aunque de alcance limitado.



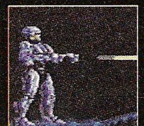
MISILES DIRIGIDOS
Se mueven como enjambres de avispas mientras buscan su blanco.



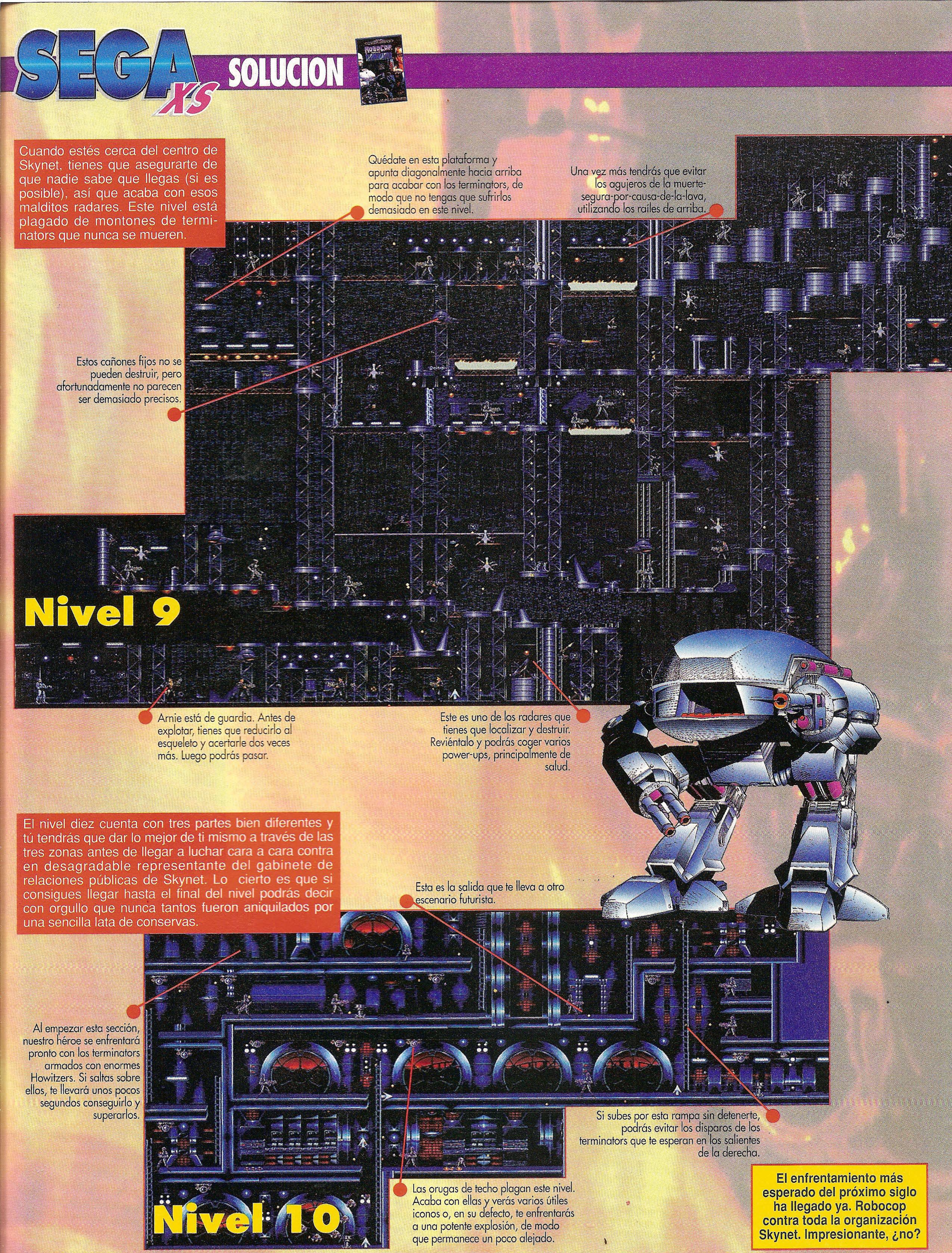
GRANADAS GUIADAS
Desafía las leyes de la física con esta maravillosa pieza de ingeniería.

CAÑON DE 20mm
Si aparece por la pantalla no dudes en recogerlo. Verás lo útil que es.

LASER
Es el premio especial, un láser súper destructor de gran potencia.



RIFLE PLASMA
No se encuentra hasta en sexto nivel. Sólo superado por el láser en términos de efectividad.



Cuando estés cerca del centro de Skynet, tienes que asegurarte de que nadie sabe que llegas (si es posible), así que acaba con esos malditos radares. Este nivel está plagado de montones de terminators que nunca se mueren.

Quédate en esta plataforma y apunta diagonalmente hacia arriba para acabar con los terminators, de modo que no tengas que sufrirlos demasiado en este nivel.

Una vez más tendrás que evitar los agujeros de la muerte-segura-por-causa-de-la-lava, utilizando los raíles de arriba.

Estos cañones fijos no se pueden destruir, pero afortunadamente no parecen ser demasiado precisos.

Nivel 9

Arnie está de guardia. Antes de explotar, tienes que reducirlo al esqueleto y acertarle dos veces más. Luego podrás pasar.

Este es uno de los radares que tienes que localizar y destruir. Reviéntalo y podrás coger varios power-ups, principalmente de salud.

El nivel diez cuenta con tres partes bien diferentes y tú tendrás que dar lo mejor de ti mismo a través de las tres zonas antes de llegar a luchar cara a cara contra en desagradable representante del gabinete de relaciones públicas de Skynet. Lo cierto es que si consigues llegar hasta el final del nivel podrás decir con orgullo que nunca tantos fueron aniquilados por una sencilla lata de conservas.

Esta es la salida que te lleva a otro escenario futurista.

Al empezar esta sección, nuestro héroe se enfrentará pronto con los terminators armados con enormes Howitzers. Si saltas sobre ellos, te llevará unos pocos segundos conseguirlo y superarlos.

Si subes por esta rampa sin detenerte, podrás evitar los disparos de los terminators que te esperan en los salientes de la derecha.

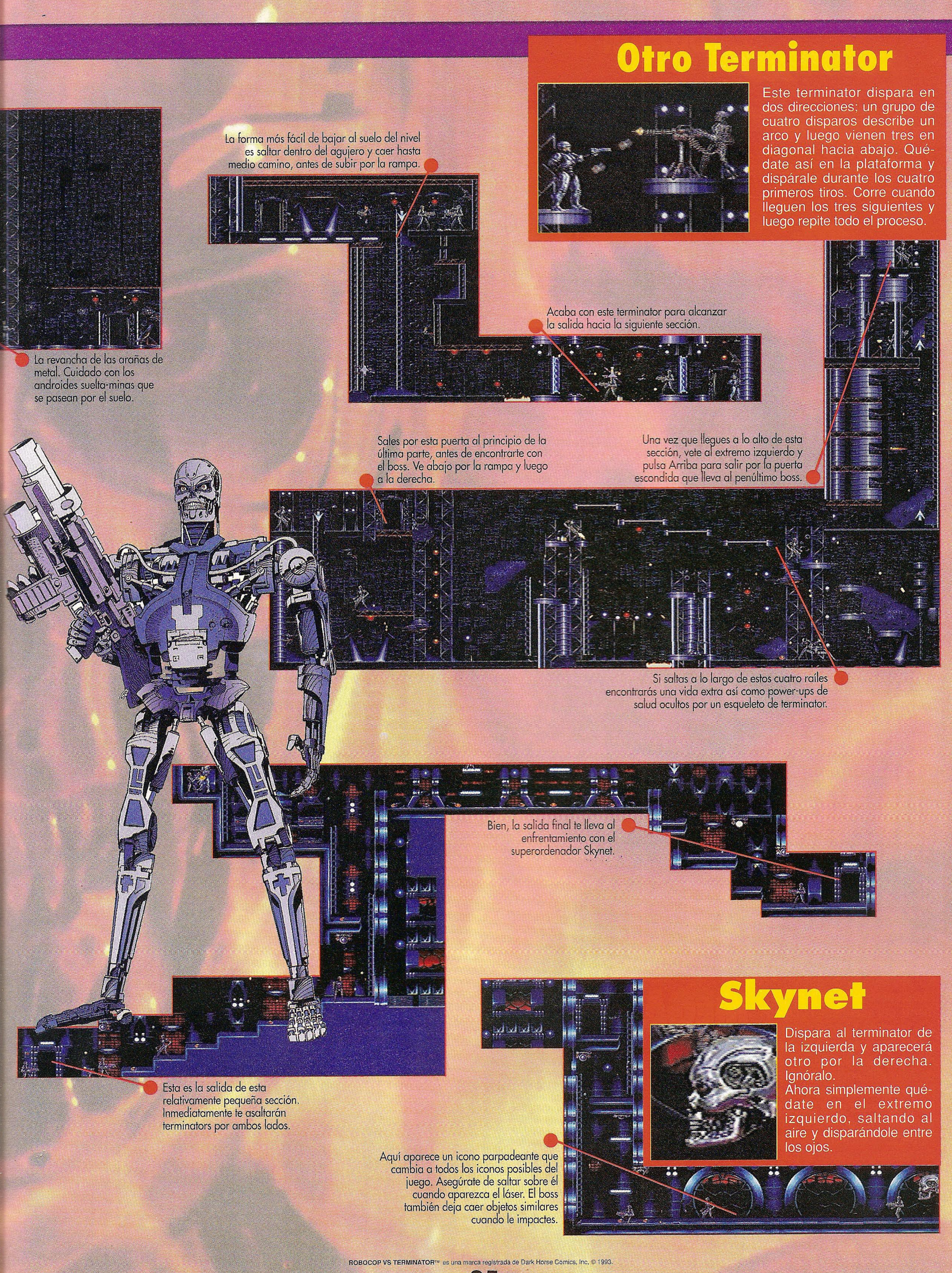
Nivel 10

Las orugas de techo plagan este nivel. Acaba con ellas y verás varios útiles iconos o, en su defecto, te enfrentarás a una potente explosión, de modo que permanece un poco alejado.

El enfrentamiento más esperado del próximo siglo ha llegado ya. Robocop contra toda la organización Skynet. Impresionante, ¿no?

Otro Terminator

Este terminator dispara en dos direcciones: un grupo de cuatro disparos describe un arco y luego vienen tres en diagonal hacia abajo. Quédate así en la plataforma y dispárale durante los cuatro primeros tiros. Corre cuando lleguen los tres siguientes y luego repite todo el proceso.



La forma más fácil de bajar al suelo del nivel es saltar dentro del agujero y caer hasta medio camino, antes de subir por la rampa.

La revancha de las arañas de metal. Cuidado con los androides suelta-minas que se pasean por el suelo.

Acaba con este terminator para alcanzar la salida hacia la siguiente sección.

Sales por esta puerta al principio de la última parte, antes de encontrarte con el boss. Ve abajo por la rampa y luego a la derecha.

Una vez que llegues a lo alto de esta sección, vete al extremo izquierdo y pulsa Arriba para salir por la puerta escondida que lleva al penúltimo boss.

Si saltas a lo largo de estos cuatro raíles encontrarás una vida extra así como power-ups de salud ocultos por un esqueleto de terminator.

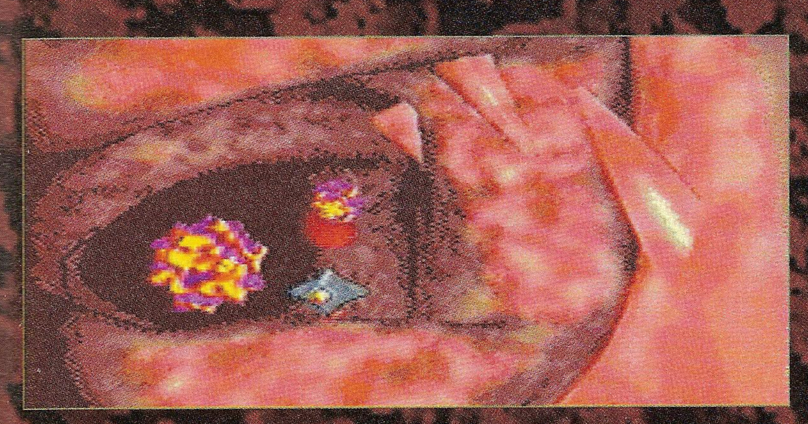
Bien, la salida final te lleva al enfrentamiento con el superordenador Skynet.

Esta es la salida de esta relativamente pequeña sección. Inmediatamente te asaltarán terminators por ambos lados.

Skynet

Dispara al terminator de la izquierda y aparecerá otro por la derecha. Ignóralo.
Ahora simplemente quédate en el extremo izquierdo, saltando al aire y disparándole entre los ojos.

Aquí aparece un icono parpadeante que cambia a todos los iconos posibles del juego. Asegúrate de saltar sobre él cuando aparezca el láser. El boss también deja caer objetos similares cuando le impactes.





MICROCOSM

MEGA CD

Microcosm ha estado en las mesas de los programadores durante varios años y ahora, los poseedores de una Mega CD podrán disfrutar de los frutos de la labor de Psygnosis. Por medio de un minisubmarino de la más alta tecnología, te introducirás en el cuerpo del presidente Korsby para evitar que un mortífero suero se adueñe de la mente del estadista. Lucharás a lo largo de 12 emocionantes niveles para salvar a la corporación de la malvada influencia de Axion. Esencialmente, el juego sigue las clásicas pautas de los programas para CD, con impresionantes fondos pero con poco esfuerzo dedicado a la jugabilidad. Sin embargo, moverse por estos escenarios representa un auténtico desafío y por eso Sega XS te va a mostrar los misterios del cuerpo humano.

LA VENA CEFALICA

CODIGO:

El juego comienza cuando te introducen por la vena cefálica tras el suero que ha sido inyectado en el cuerpo de Korsby. Inicialmente, las naves que te atacan no harán peligrar tu seguridad porque o bien no disparan o bien sus tiros son fáciles de evitar. Al principio, aparece una cadena de naves, dirigiéndose contra ti, pero sin disparar. Quédate en la parte baja central de la pantalla y mantén presionado el gatillo. No te quedas sin munición con tu arma inicial, de modo que no tienes que vigilar este aspecto. Para conseguir las armas más avanzadas tienes que destruir las naves y recoger los power-ups.

El primero está en la nave giratoria que se acerca y se aleja cuando te aproximas a la intersección del túnel. Dispara a sus tres motores y podrás conseguir el disparo doble. La mayoría de los otros enemigos con power-ups de este nivel te proporcionan el mismo tipo de armento, de modo que si evitas los ataques clave del nivel podrás hacerte con un completo arsenal.

El primer peligro llega bajo la forma de una sucesión de meteoros morados llenos de espinas que sueltan una densa nube de bombas. Puedes lanzar una bomba inteligente o volar en el sentido de las agujas del reloj por el borde de la pantalla y evitar sus bombas. La siguiente amenaza es una armada de naves que te atacan por detrás. Aparecen inmediatamente después de las tres naves parecidas a un tiburón. Quédate abajo a la izquierda de la pantalla hasta que hayan emergido las seis y luego empieza a disparar. Si estás en su camino cuando aparezcan en la pantalla, perderás un montón de energía y podrás a tu nave en un serio peligro.

Después de esto, todo lo que tienes que hacer es controlar los indestructibles campos de asteroides (el primero es un conjunto de obstáculos punzantes que pasan lentamente por tu campo de visión). Para evitarlos, empieza en la parte superior central y baja lentamente hasta la esquina inferior derecha. La segunda tormenta viene un poco después y consiste en pequeñas rocas que se mueven más deprisa. Lo mejor es evitarlas quedándote en la esquina inferior derecha.

Aparte de estos puntos, la cosa es tan sencilla como localizar las naves enemigas que sólo se destruyen con muchos disparos, ya que éstos son los que te dan más munición. Vigila al gigante azul que aparece poco antes del final del nivel. No sólo te da mucha munición, sino que también permite decidir cómo lucharás en las últimas secciones del túnel.

Si estás bajo de energía debes volar en círculos o describiendo ochos por la pantalla para escapar al enemigo. Si tienes energía de sobra, dispara a todo lo que se mueva. La mejor táctica en esta sección es el movimiento constante y el ataque a todo lo que veas.

TORUS

CODIGO:

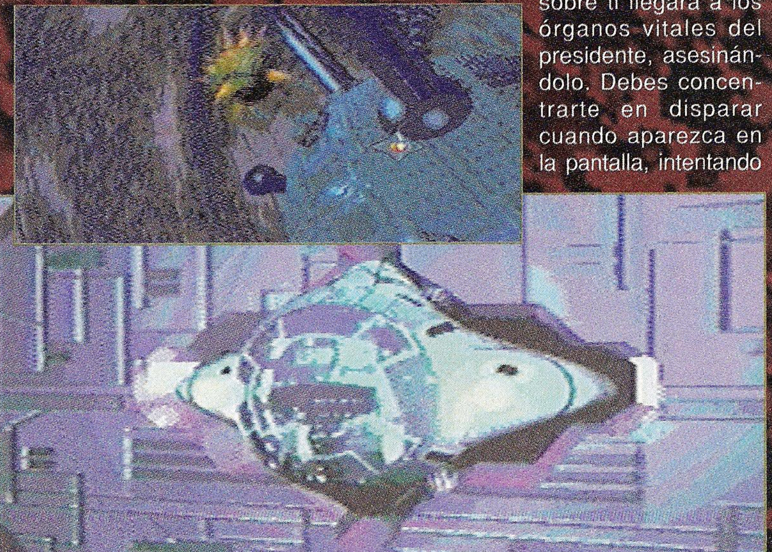
Torus es el primero de los mega-bosses que se cruza en tu camino. A lo largo de la barra de su zona central hay una esfera metálica y esta es la parte vulnerable de su cuerpo. Sigue su movimiento adelante y atrás de la



barra y dale lo que se merece. Uno de los modos de ataque de Torus es el giro acompañado de chispas eléctricas, pero puedes adelantarte a él, ya que antes de empezar, los dos chorros de chispas de los lados cobran vida. Desde ese momento tienes un segundo para apartarte de su camino. Giran relativamente des-



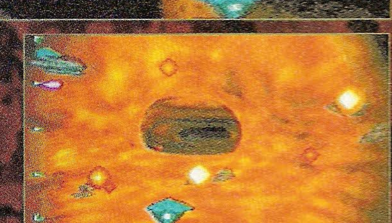
pacio, así que da vueltas tú también hasta que deje de disparar. Luego puedes volver a tu ataque contra la esfera. Torus también te atacará con un buen número de misiles.
La mejor postura para la defensa es quedarse en el medio, disparando a la esfera vulnerable ya que muchos de los disparos se saldrán de la pantalla. No hay límite de tiempo, así que tómate las cosas con calma y ataca cuando lo tengas claro. La barra de energía de la izquierda muestra la energía que pierde Torus, así que sigue disparando hasta que llegue al máximo.



PORTA

CODIGO:

Después de derrotar a Torus debes vivir lo suficiente como para atracar en la vena porta. Esto lleva a un cambio en el sumergible aunque las capacidades de maniobra y de fuego son las mismas que antes. Antes de atracar debes pasar entre unos cuantos asteroides de pinchos, lentos y fáciles de evitar. También te enfrentarás a dos naves con terribles armas gemelas. Si te colocas en la parte derecha superior de las naves que se acercan, éstas te dispararán pero sus disparos pasarán de largo. Si lo prefieres, simplemente vuela por el exterior de la pantalla para escapar a sus bombas.



ENTRADA AL PULMON

CODIGO:

Este nivel incluye al primer enemigo que se debe destruir en un tiempo limitado. Si no puedes destruir a la brillante nave negra que se abalanza sobre ti llegará a los órganos vitales del presidente, asesinándolo. Debes concentrarte en disparar cuando aparezca en la pantalla, intentando causarla el mayor daño que puedas en el menor tiempo posible, utilizando todo el armamento de que dispongas. Esta vez también estás equipado con un escudo protector. Lo mejor es conservarlo para un importante ataque que llegará aproximadamente a mitad del nivel. Aparecerá una miríada de naves que llenarán la pantalla de bombas. Y no habrá manera de que las superes sin daños a menos que uses el escudo.
Al principio, surgen unas pequeñas naves que disparan una densa nube de bombas de plasma que pueden ser un poco difíciles de evitar. Espera a que aparezcan y dispara, luego vuela a la parte alta de la izquierda de la pantalla donde estarás a salvo durante un tiempo.
Una buena estrategia para escapar con daños mínimos es mantenerte en movimiento por el borde de la pantalla. Una de las naves parece un globo ocular amarillo y dispara muy deprisa. Pero si te quedas en la parte baja de la pantalla, todos sus disparos pasarán sobre ti. A pesar de todo, vigila los laterales del pulmón, ya que algunos disparos pueden volver hacia ti rebotados.

Unos power-ups muy importantes llegan en forma de naves propulsadas por cuatro motores que surgen por detrás. Estas te pueden proporcionar la potencia necesaria para inflingir serios daños a la nave principal que persigues. Si consigues el power-up "L", dispondrás de diez potentes aros láser que pueden causar importantes daños a la nave negra. En este punto puedes aprovecharte de la tecnología CD, ya que ocasionalmente, la consola tendrá que acceder a la siguiente sección y la nave negra se queda detenida en la pantalla. Esto te ofrece unos preciosos segundos para conseguir algunos buenos disparos contra ella, así que aprovéchalos. Si tienes éxito, te encontrarás en el fémur. Si fallas, la nave enemiga herirá a un órgano vital y matará al presidente. Cuando los túneles se oscurezcan, es señal de que se aproxima el final del nivel.

EL FEMUR

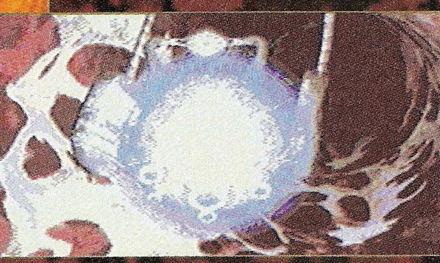
CODIGO: 

Este nivel es muy similar al primero, excepto en que los pasajes son mucho más estrechos y limitan la



cantidad de movimientos que se pueden hacer antes de perder el control. El fémur se divide en dos secciones, siendo la segunda más estrecha que la primera. Si no puedes escapar de la segunda, antes de perder toda tu energía, serás enviado al principio de la primera, así que afina tus movimientos.
Las naves de power-ups pueden aparecer en solitario, en grupos muy pequeños o volando en grandes formaciones con una gran potencia de fuego, de modo que vuela a la





defensiva. Las naves enemigas tienden a devolver el fuego de forma persistente, de modo que si te encuentras con dificultades siempre tienes el recurso de moverte por el borde de la pantalla sin parar. No es





lo más divertido, pero ahorra energía. Aproximadamente a medio camino de la segunda sección hay un power-up. Este debería prolongar tu vuelo hasta que llegues al boss. La sección final se acabará cuando aparezca un pájaro gigante parecido a una gaviota. Entras en el R4ASCII.

R4ASCII

CODIGO:

¡Qué bonito nombre! Este boss defiende la entrada a la siguiente vena porta, pero es muy fácil deshacerse de él. Debes intentar golpear a la burbuja verde del centro de la barra del extremo de la máquina. Alternativamente sale y entra en la pantalla, así que prepárate a golpear en este punto vulnerable cuando aparezca por abajo o por arriba. No hay límite de tiempo, así que no tengas prisa en atacar si no está a tiro. Cuidado al principio, cuando llegue el boss, ya que llenará la pantalla de balas. Vuela suavemente alrededor de la pantalla para escapar a su fuego y luego ve a por él. Si te queda alguna bomba inteligente, úsala porque no las necesitarás en la siguiente sección. Espera a los altos en el ataque de R4ASCII y entonces machácale con todas tus fuerzas. R4ASCII ataca primero desde el medio y luego desde los lados, así que sigue girando alrededor de la pantalla y lanza tus disparos cuando puedas.

PORTA 2

CODIGO:

Este es un breve interludio que debes pasar para entrar en la zona de atraque y subir a una nueva nave que te espera. Inicialmente un grupo de pinchos te bloquea el camino y una nave tipo arcanoide lanza llamas contra ti. Concéntrate en acabar con la nave que viene hacia ti y, si eres rápido, los pinchos no tendrán tiempo de alcanzarte. Cuando te acerques a la entrada del atraque, dispara contra la abertura porque de ella saldrá una nave enemiga. Esta intentará dispararte varias salvas, de modo que limítate a seguir con vida en lugar de intentar aumentar tu puntuación. Una vez que pasen tres navíos, podrás entrar al muelle de atraque.

VALVULA CARDIACA

CODIGO:



En el primer escenario de esta sección tu misión es perseguir a otro submarino asesino que debes destruir. Como te mueves por los estrechos conductos que llevan al corazón, la pantalla tiende a moverse mucho y a desconcertarte cuando tienes a un enemigo a tiro. Pero si miras con cuidado e ignoras los fondos, verás que el submarino se mueve en círculos, de modo que si puedes seguirlo, serás capaz de hacerle bastante daño antes de que puedas liquidarlo completamente. Date cuenta de que tu barco tiene todos los power-ups (incluyendo los escudos), así que usa tus armas más potentes cuanto tengas la oportunidad de acabar con tu enemigo. Si aparece una cortina de disparos y te sientes en peligro, activa los escudos para conseguir una inmunidad momentánea.



La nave del enemigo hace muy poco por atacarte al principio, apenas dispara unos pocos láseres contra ti. Pero, aproximadamente a la mitad del escenario, una secuencia de cine te anuncia que está preparando un arma más potente. Los misiles que lanza hacen mucho daño, de modo que es mejor moverse mucho para que no te den. Cuando hayas evitado al segundo misil, sólo tendrás 30 segundos para destruir al enemigo antes de que llegue al punto Zenith. Usa los power-ups para alcanzar la mayor potencia destructiva posible. No tienes tiempo que perder.

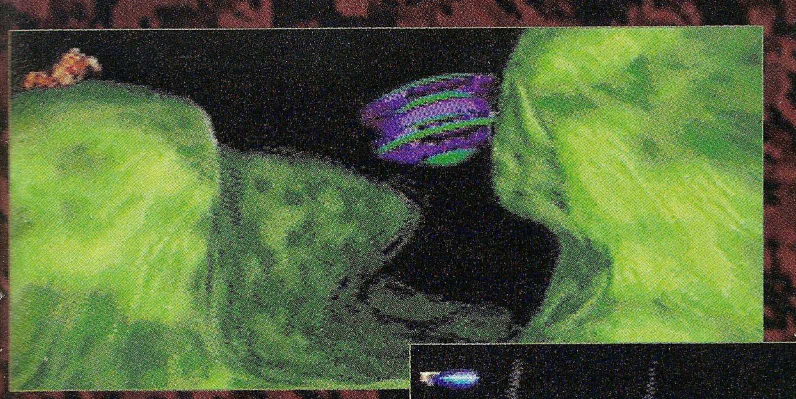
EL CEREBRO

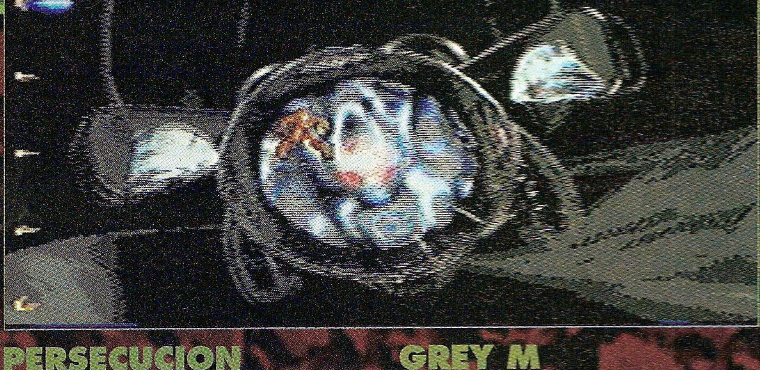
CODIGO:

Esta parte se divide en dos zonas y, por primera vez, tendrás que utilizar el EVA y flotar en el interior del presidente sin tu nave. Ambas partes están repletas de navíos enemigos, la mayoría de los cuales sólo se destruyen con varios impactos. Algunas formaciones de ataque implican un gran número de enemigos, todos siguiendo la misma trayectoria. Esto significa que una vez que hayas encontrado una posición en la que

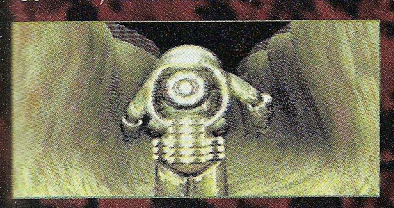


Una versión un tanto particular de La Aventura del Cuerpo Humano y de Viaje Alucinante. Especialmente recomendable para los amantes de las emociones fuertes.





destruyes al primero de una fila, los demás volarán directamente contra tus láseres, permitiéndote limpiar la pantalla del exceso de enemigos y conseguir muchos puntos sin demasiado esfuerzo. No hay nada más penoso que ver partir a dos bombas inteligentes cuando tu nave cae envuelta en llamas, de modo que no te cortes si las cosas se ponen difíciles. Usalas sobre esa gran nave que te agobia con enormes bombas difíciles de evitar (éstas son particularmente grandes en la segunda parte del nivel). Una vez más, volar alrede-



dor del perímetro de la pantalla es muy efectivo y te evitará más de un problema (y no importa que el juego se vuelva un poco aburrido ¿o sí?).

GREY MATTER

CODIGO:

Este boss tiene que ser destruido antes de que acabe el tiempo o liberará una gran bocanada de calor que te vaporizará de un solo disparo. Si todavía te queda alguna bomba inteligente, este es el momento de usarla. Concéntrate en disparar a la esfera roja que hay en el centro de su espejo parabólico y no tendrás problemas.

PERSECUCION

CODIGO:

La trinchera final es relativamente corta, pero está llena de grandes y potentes naves. Al principio podrás coger dos útiles power-ups disparando a la nave que parece un ojo amarillo. Las cosas más importantes que tienes que evitar son las fibras de tejido que te golpearán fácilmente, enviándote contra el fuego enemigo. Si es posible, conserva tus bombas inteligentes ya que serán muy útiles contra el siguiente guardián.

GREY M

CODIGO:

El jefe final parece un alien, pero debe ser tratado con respeto o será el final para el presidente.
Tienes una limitada cantidad de tiempo para destruir a Grey M, por lo que cada disparo cuenta. Usa las bombas inteligentes que te permite limitar mucho su energía; luego es fácil colocar todos tus disparos en las luces azules del cráneo que indican los puntos débiles de su armadura.
No puede malgastar mucho tiempo evitando sus ataques, porque sólo dispones de determinada cantidad de tiempo para salvar la vida del presidente. Intenta llevar los disparos de Grey M al borde de la pantalla y luego lánzate hacia el centro, disparando furiosamente para conseguir algunos buenos impactos. Invariablemente verás que el tiempo se te acaba, pero no te asustes, el juego incluye algunas buenas oportunidades de impactar al final, lo que hará que quites un montón de energía a Grey M. Una vez destruido, siéntate y disfruta de la secuencia final. Felicidades, eres el héroe más pequeño del mundo.







NOMBRE DEL JUEGO: Microcosm
TIEMPO PARA COMPLETARLO: 2 dias
RECORD MAS ALTO: n/d
NUMERO DE NIVELES: 6
DIFICULTAD: Fácil

SONIC SPINBALL

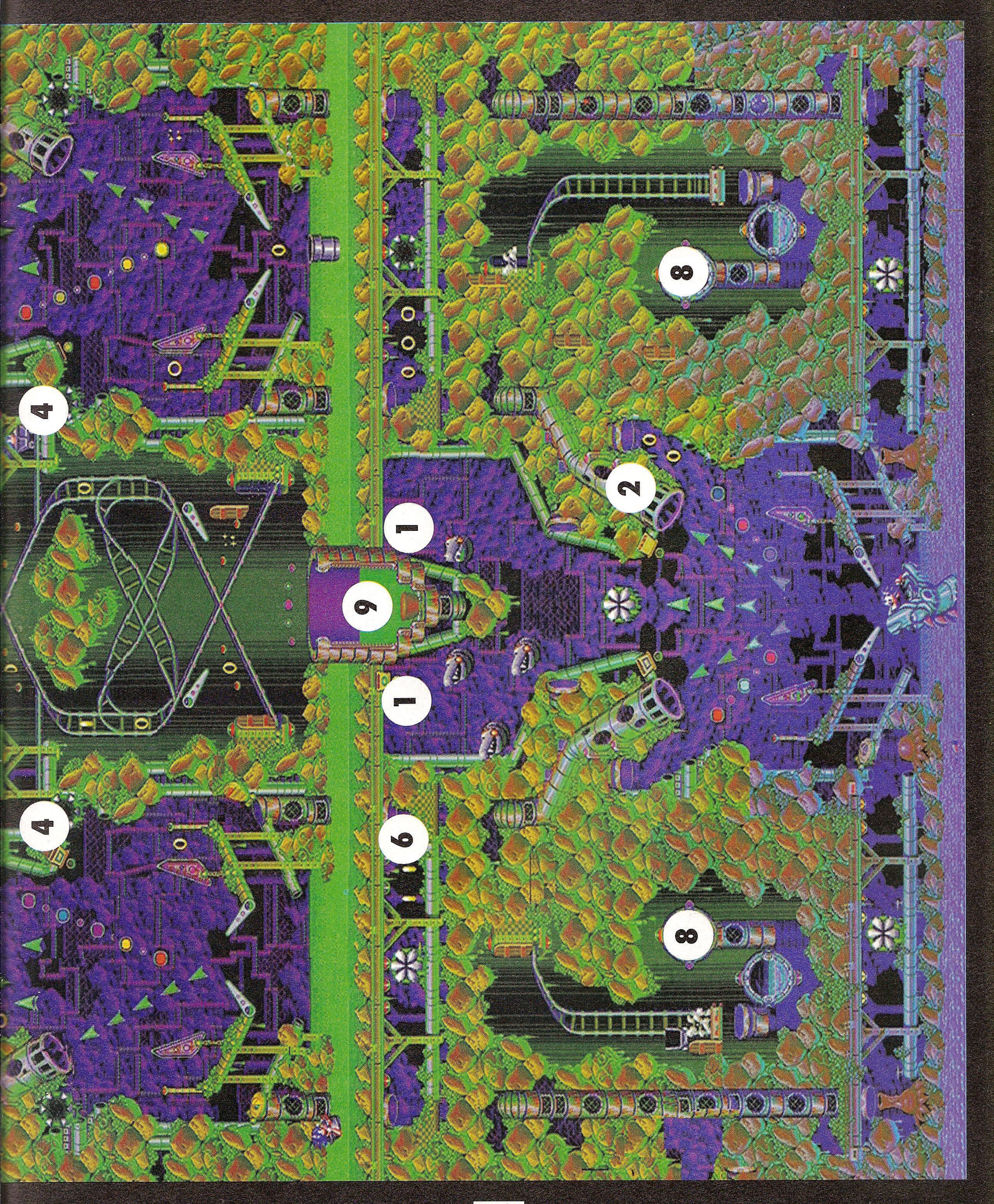
MEGA DRIVE

Una vez más, Sonic vuelve a la lucha contra el malvado Dr. Robotnik y sus esbirros. Los niveles del pinball están hechos de muchas máquinas interconectadas que empiezan en el suelo y suben hasta llegar a la sala del boss de nivel. Para conseguir las esmeraldas tienes que explorar todos los niveles (las mesas) completamente, hasta que te enfrentes con el doctor cuando intenta escapar.

NIVEL 1 TOXIC CAVES

Sonic tiene que conseguir tres esmeraldas azules en estas cavernas rezumantes de ácido. En el camino, Sonic podrá conseguir una alta puntuación realizando una serie de complicadas maniobras y golpeando varios interruptores. Por supuesto, ningún juego de Sonic estaría completo sin los clásicos anillos dorados. Cuando hayas conseguido las tres esmeraldas, se abrirá la sala del boss (por cierto, muy parecido a Robotnik).

1. Golpea este interruptor y el del otro lado del cubo con el barro. Golpeando los dos, el tapón se suelta y el barro se sale, lo que permite a Sonic llegar a las esmeraldas.
2. Cuando golpees los interruptores y el cubo se vacíe, estos tubos se abrirán y permitirán a Sonic acceder a los pinballs más altos.
3. Haciendo que Sonic dé tres vueltas en este lazo se abre una puerta que da acceso a la vagoneta de la mina o a la habitación del boss, según el escenario en que estés.
4. Si consigues que Sonic supere esta difícil curva, será capaz de empujar esta palanca que modificará el recorrido de los raíles para que Sonic pueda llegar a una esmeralda.
5. Rompe esta tubería y quita los barriles de la curva para que Sonic pueda ser aspirado hasta la siguiente sección.
6. Si acabas aquí, no entres en el agujero de succión a menos que quieras volver a la primera mesa. Vuelve por el nivel de arriba, pulsando B y el mando de dirección para conseguir más velocidad.
7. Tienes que llevar la vagoneta por los dos caminos para coger dos esmeraldas. Ve al lado opuesto del pinball que acabas de dejar.
8. Coge estas dos esmeraldas.
9. Coge esta esmeralda dejándote caer directamente por las cascadas y aterrizando en la esmeralda del fondo. Recoge también las otras.
10. Acaba con el escorpión de Robotnik rebotando y girando en su cola y su lomo; si vas por debajo de la cola le harás más daño.


4
4
1
1
9
2
6
8
8

NIVEL 2 THE BOILER

Sube la presión y Sonic tiene que lograr ascender por esta estructura con la ayuda de chorros de vapor y rebotes sobre pájaros, evitando las llameantes calderas de lava. Es necesario ser más preciso y resulta inteligente seguir las flechas de dirección de las mesas para alcanzar los lugares adecuados. No olvides que Sonic puede saltarse las esquinas peligrosas con la aceleración extra del botón B.

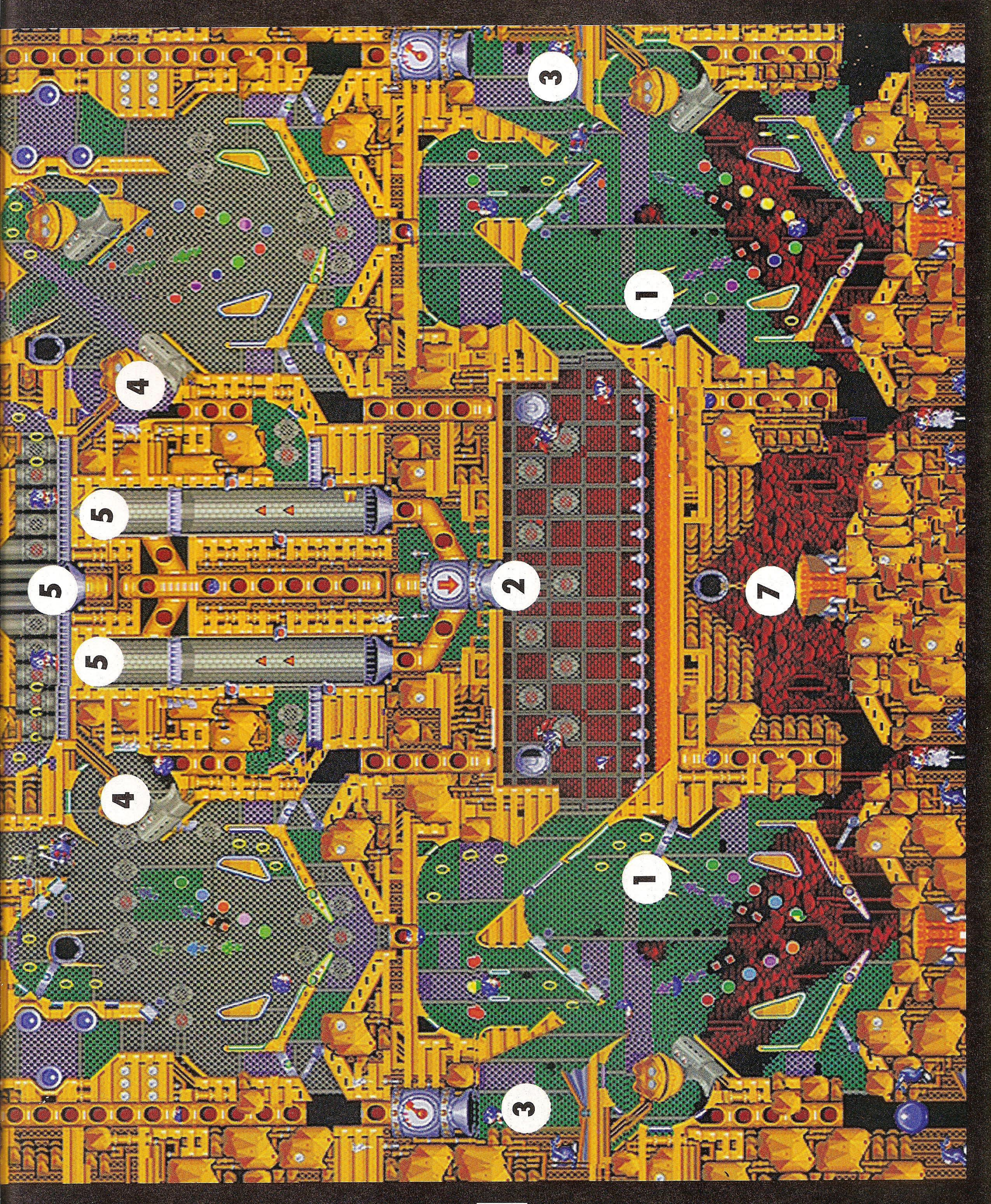
BONOS N1

Haz que la bola rebote sobre el extraño coche del Dr. Robotnik y por dentro de los cilindros. Cuando se rompan liberarán a los animales. Puede que sean necesarios un par de golpes para romper los cilindros. Puedes aumentar considerablemente tu puntuación golpeando a Robotnik.

BONOS N2

Aquí es donde venía la cabeza del escorpión desde el nivel uno. Pégale en los dientes y dale golpes también con la bola. Intenta acabar con los tres marcadores de su espalda para conseguir un increíble montón de puntos. Trata también de lanzar tus disparos hacia arriba.

1. Si entras por esta tronera serás transportado a la de arriba a la derecha.
2. Entra en este motor de vapor y, a base de rebotes, consigue que la presión aumente hasta que te lance por el tubo superior y puedas recoger una esmeralda. Cuando la cojas, recuerda saltar a un lado al final de la tubería, de manera que no tengas que buscar el camino hacia arriba por todo el nivel otra vez.
3. Impulsa a Sonic hacia otra mesa saltando sobre el ventilador.
4. Si golpeas tres veces el tapón se romperá, permitiéndote entrar en el hueco para coger la esmeralda.
5. Cuando veas a Sonic volando en este hueco, pulsa C continuamente para que pequeños chorros de vapor le lleven a una plataforma donde podrá coger otra esmeralda.
6. Entra en la sala del boss rebotando en los discos dentro de esta caldera.
7. Déjate caer de la cadena después de que llegue al punto más alto.
8. Mete a Sonic dentro de la caldera y haz que vaya de una a otra cabeza.

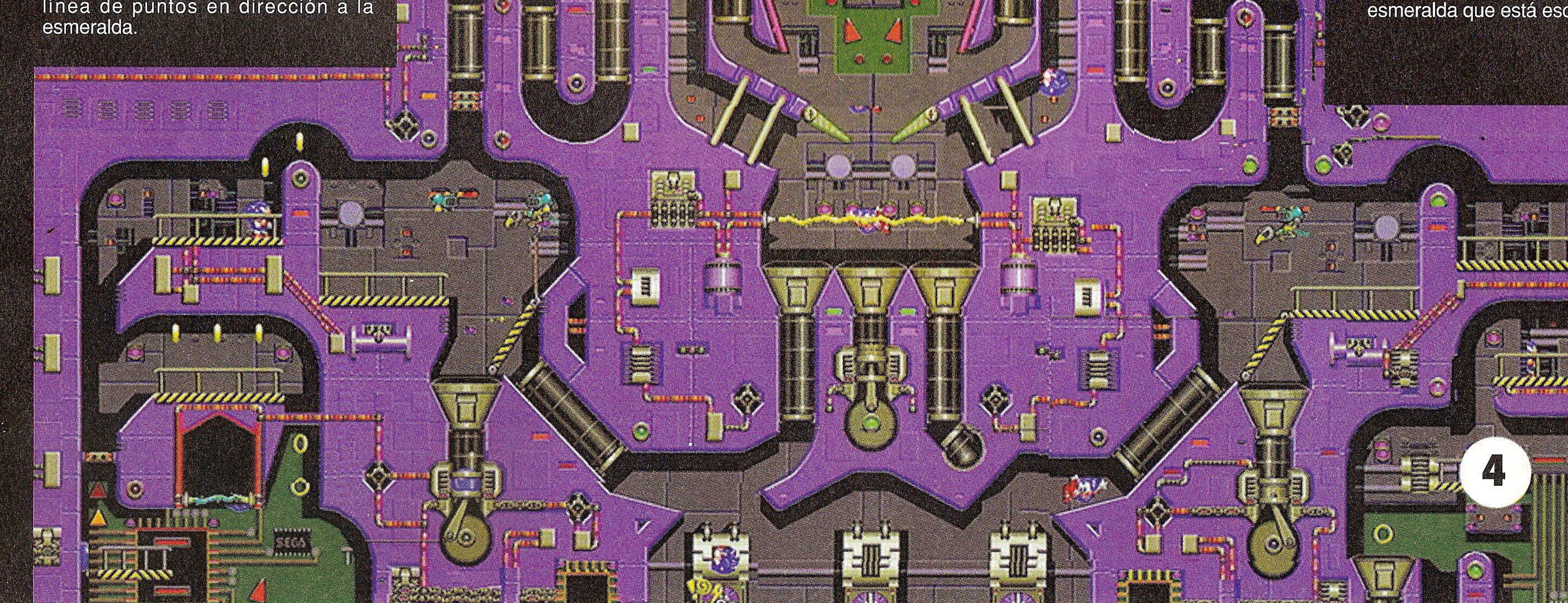

3
1
4
5
5
5
2
7
4
1
3

NIVEL 3: THE ROBOT FACTORY

BONOS N3

Dispara tu bola de acero contra los malos de esta mesa. Debes matarlos a todos y finalmente abrir a golpes la puerta de esta habitación para liberar a los amigos de Sonic del cautiverio a que los somete Robotnik bajo la ruleta. Libera a tus peludos amigos.

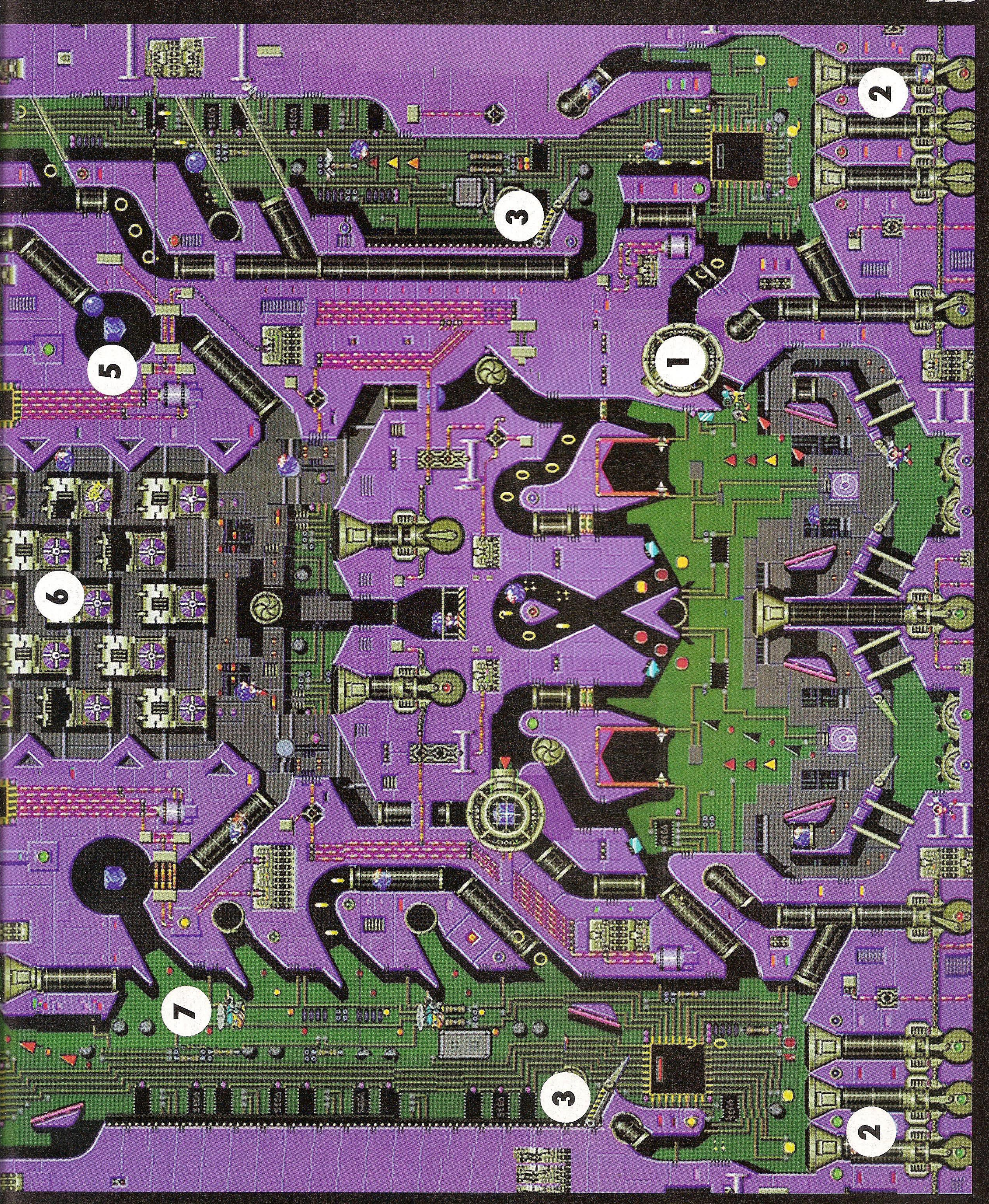
1. Mete a Sonic en la sala de la esmeralda. Es un ángulo difícil, así que apunta con precisión, en lugar de disparar sin sentido.
2. Una turbina te impulsa hacia un flipper. Lo mejor es llegar al que está más lejos.
3. Un flipper móvil. Si dejas que Sonic se quede tumbado en el flipper y pulsas Arriba, el flipper se moverá hacia arriba a una considerable distancia. Lo mejor es intentar que Sonic recorra todo el camino, desde el fondo hasta arriba.
4. Una plataforma móvil.
5. La esmeralda.
6. Rompe las celdas a golpes, suelta a los animales y encuentra otra esmeralda escondida en la fila central. Cuando la sueltes, caerá al espacio entre las dos turbinas, esperando a que la recojas.
7. Mueve el flipper móvil siguiendo la línea de puntos en dirección a la esmeralda.



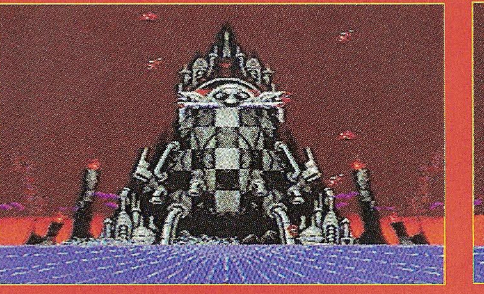
Debes soltar a los animales de lo alto de la pantalla, ya que están siendo convertidos en malvadas réplicas de sí mismos por la máquina Veg-O-Matic. Antes de que llegues aquí, prepárate a ser empujado, desviado, propulsado e incluso electrificado para aumentar tu puntuación.

Hay unas pocas esmeraldas, así que tienes que rebotar a lo loco para cogerlas.

También hay un poco de acción seria en el centro del nivel, donde Sonic tendrá que destruir todos los lápices para liberar a los animales y coger una esmeralda que está escondida.


2
3
1
5
6
7
3
2

NIVEL 4: ROBOTNIK ESCAPES



Después de que acabes el nivel tres y los cuatro guardianes de lava hayan sido reducidos a cenizas, Robotnik empieza a sentir la presión, con el bueno de Sonic en su propia fortaleza.



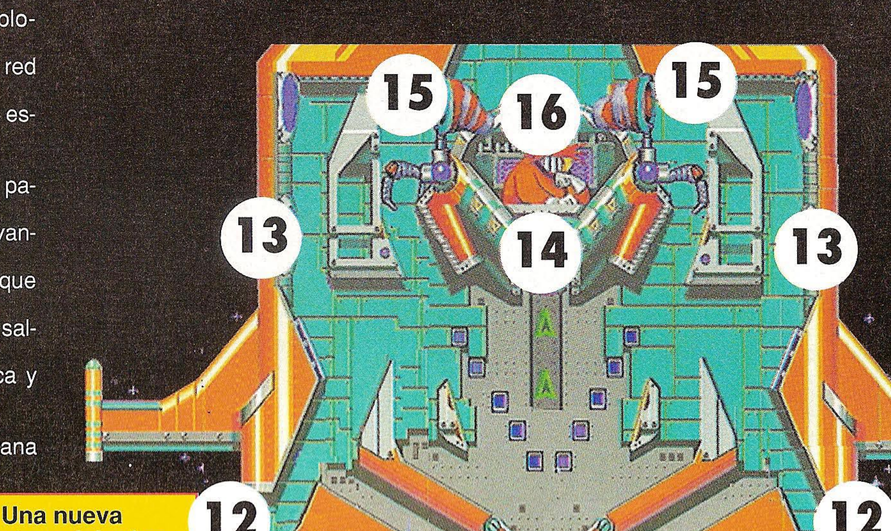
Con un aire de enfado no exento de pánico, Robotnik sale de la torre oscura, lanzando oleadas de cuchillos y haciendo que todo el edificio brille momentáneamente por el calor.

La nave espacial se separa lentamente de la estructura principal, pero ¿podrá Sonic encontrar el camino a través de los restos del edificio, coger las esmeraldas y localizar la nave de Robotnik?

La última confrontación y la más dura acaba con la lucha entre Sonic y Robotnik cuando éste trata de escapar en su nave espacial. El enrejado del andamio de la mitad inferior de la pantalla te creará muchos problemas antes de que puedas intentar llegar a Robotnik. La principal dificultad es que Sonic se encuentra muchas veces en reducidos espacios para activar interruptores que rompan los bloques. Hay muchos bloques de estos y la precisión es esencial. Cuando éstos se rompen suele significar que llegas a una esmeralda.

SUMARIO

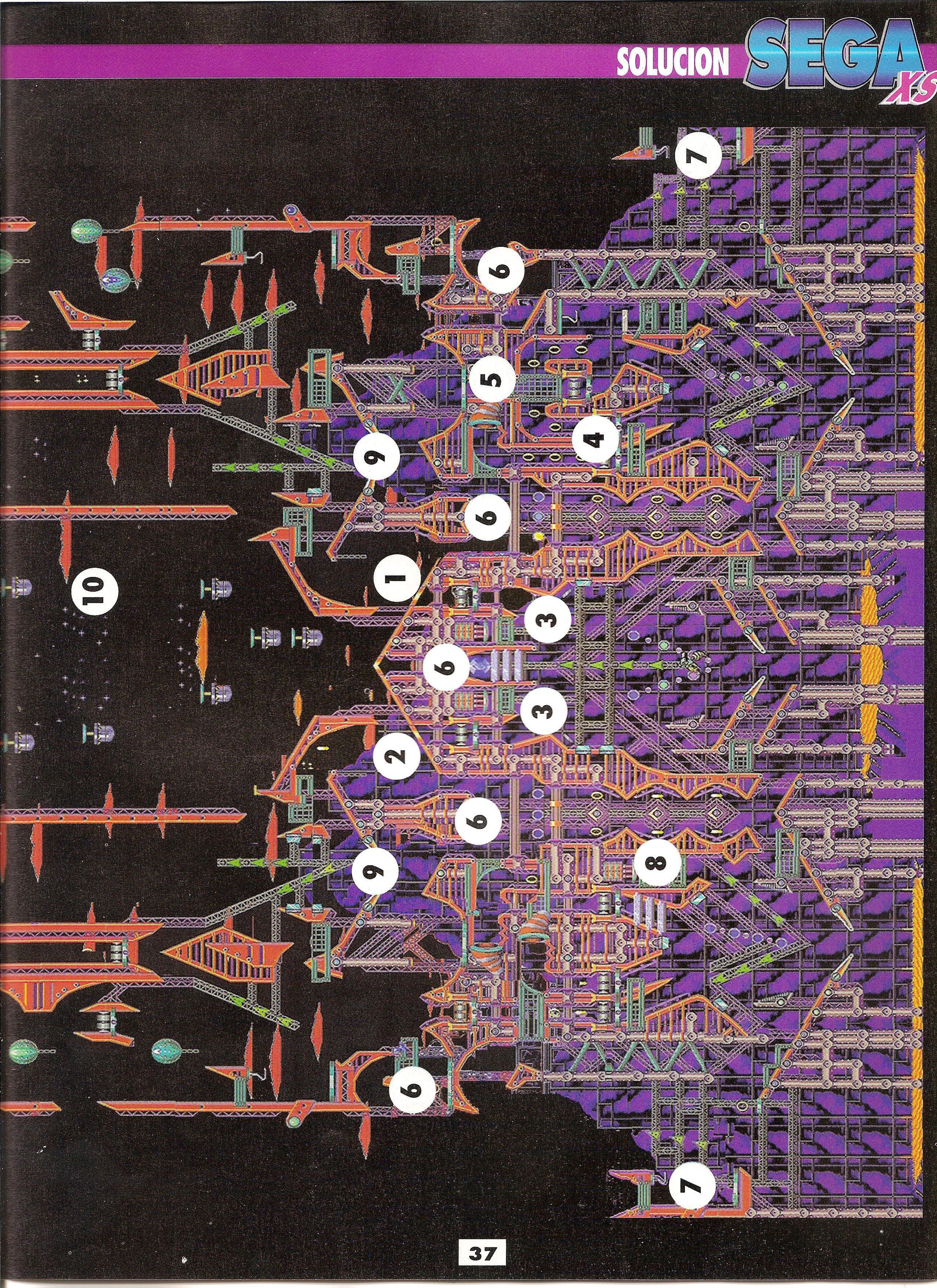
NOMBRE DEL JUEGO: Sonic Spinball
TIEMPO PARA ACABARLO: 3 días
MAXIMA PUNTUACION: 170.356.790
NUMERO DE NIVELES: 4
DIFICULTAD: media

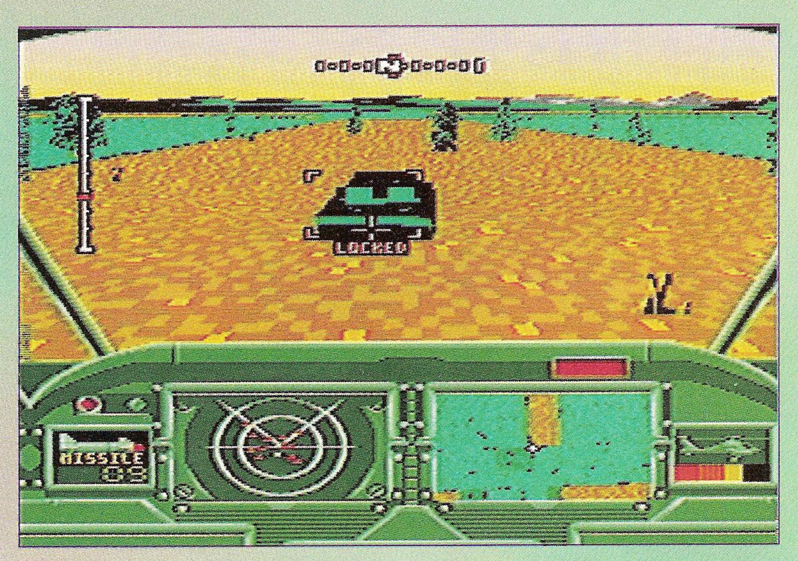




Una nueva aventura del erizo más marchoso del universo, ahora en las máquinas del millón.

1. Esta salida te lleva a la estructura derecha del pinball.
2. Esta salida puede llevar al pinball de la izquierda.
3. Golpea este botón para romper los bloques de cemento de ambos lados.
4. Cae sobre el botón para llegar a una red elástica y a una esmeralda.
5. Esta red elástica lanza a Sonic hacia la esmeralda.
6. La esmeralda.
7. Coge el gancho y aparecerá un flipper para llegar a la esmeralda.
8. Rompe los bloque que te impiden el avance golpeando este botón.
9. Estos flippers pueden darte la altura que necesitas para llegar a la nave espacial.
10. Las plataformas explotan después de saltar sobre ellas.
11. Esta bola de acero desafía a la física y Sonic puede rebotar en ella.
12. La puerta de la nave.
13. Sube por el ala para romper la ventana de cristal y entrar.
14. Golpea el botón tres veces para desactivar las garras que intentarán echarte fuera.
15. Puede que aparezcan redes elásticas para que Sonic se lance contra la ventana.
16. Rompe el cristal para llegar a Robotnik.


7
6
5
4
9
6
1
10
3
6
3
2
6
9
8
6
7



AMERICA DEL SUR

OPERACION 1 MISION 1

Fuerzas hostiles están produciendo armas y vendiéndoselas a grupos terroristas. En los confines de Sudamérica, en la base de Fort Sheridan, mantienes una reunión sobre una operación para destruir la base de estos traficantes. Los blancos principales están en su grupo de comunicaciones (grandes torres de radio y pequeñas cabañas diseminadas alrededor de la base). Tanques y lanzadores de misiles SAM permanecen por el área colindante, de modo que tienes que ser precavido.

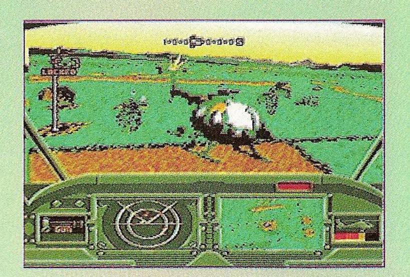
Los límites de esta misión son pequeños, ya que se trata de la primera. Vuela hacia el frente como se ve en el rádar, sin desviarte demasiado de esta ruta. Mantente bajo. Lo mejor es limpiar el camino, eliminando los árboles con la ametralladora. Tus misiles son pocos por lo que no debes usarlos para blancos fáciles en tierra, ya que te serán más útiles contra objetivos móviles o contra edificios.

Si te pierdes, o si tu rádar salta en pedazos, vuela hacia los límites de la misión y te informarán de hacia dónde debes girar. Si tu cámara multi-modo (la pantalla que está a la derecha del panel de vuelo) se estropea, entonces mira al rádar; las grandes concentraciones de puntos marcan el área de ataque. Quizá necesites pasar sobre el objetivo principal un par de veces y, si todo lo que te queda es la ametralladora, tendrás que estar sobrevolando la zona mucho tiempo. Cuando completes la misión podrás dedicarte a acabar con algunos tanques o lanzadores de misiles para ganar puntos extra.

OPERACION 1 MISION 2

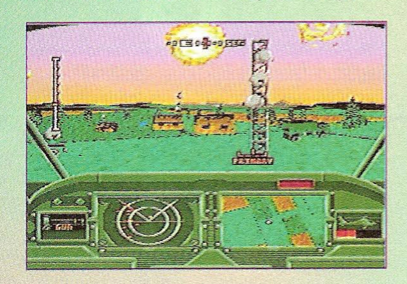
El área es más grande y empiezas desde detrás de tu propio territorio, de modo que procura no eliminar a los tanques amigos. En la reunión previa te darás cuenta de que la carretera pasa muy cerca del blanco. Si la sigues, podrás dedicarte a los disparos en lugar de preocuparte por la dirección todo el tiempo. Además, te cruzarás con un convoy de camiones que podrás eliminar con inmensa satisfacción. También hay batallones de tanques, representados por grandes barras blancas en la cámara multi-modo. Si sufres grandes daños en los ataques aéreos, entonces aterriza en una zona despejada cerca de los límites para disparar.

OPERACION 1 MISION 3



Los límites, siempre crecientes, incluyen ahora varios grupos de instalaciones en tierra, lanzadores de misiles, camiones y tanques. Vuela en línea completamente recta hacia el blanco, volando sobre los árboles. Tan pronto como veas acercarse una torre de comunicaciones, para el juego. Verás que hay tres helicópteros en el suelo, preparándose para despegar. Deberás actuar deprisa cuando quites la pausa.

Arma los misiles y vuela con los helicópteros centrados en tu mira, disparando continuamente. Vuela muy bajo pero no olvides que si vas demasiado deprisa, quizás el localizador de blancos no tenga tiempo de encontrar a los helicópteros. Afortunadamente, los podrás pillar



como patos y explotarán entre nubes de humo. Si fallas en uno, da la vuelta tan pronto como puedas y podrás pillarlo cuando empiece a subir o cuando salga volando. Las cosas se te complicarán si los chopper están en el aire, de modo que insiste en tu ataque. Tendrás bombas a tu disposición, úsalas para deshacer el helipuerto.

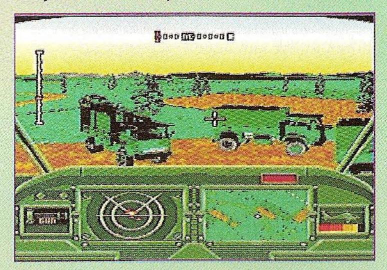
OPERACION 1 MISION 4

Tienes que destrozar un importante puente sobre un río. El enemigo los usa constantemente para transportar armas y ahora están intentando retirarse por él hacia su base principal. Acaba con algunos SAMs antes de intentar destruir el puente, ya que los misiles enemigos te apuntan desde la orilla. Haz una larga aproximación hacia el puente, volando muy por encima de él, arma las bombas y suéltalas cuando el puente desaparezca debajo de ti. Si vuelas realmente lento podrás acabar con un buen golpe cuando la bomba explote tras de ti. La mejor forma de conseguir una buena precisión es volar alto, pero despacio, luego activa el zoom de la cámara multi-modo y selecciona las armas. Cuando estés directamente sobre el bloque blanco, suelta las bombas y espera a oír las palabras "Mission accomplished".

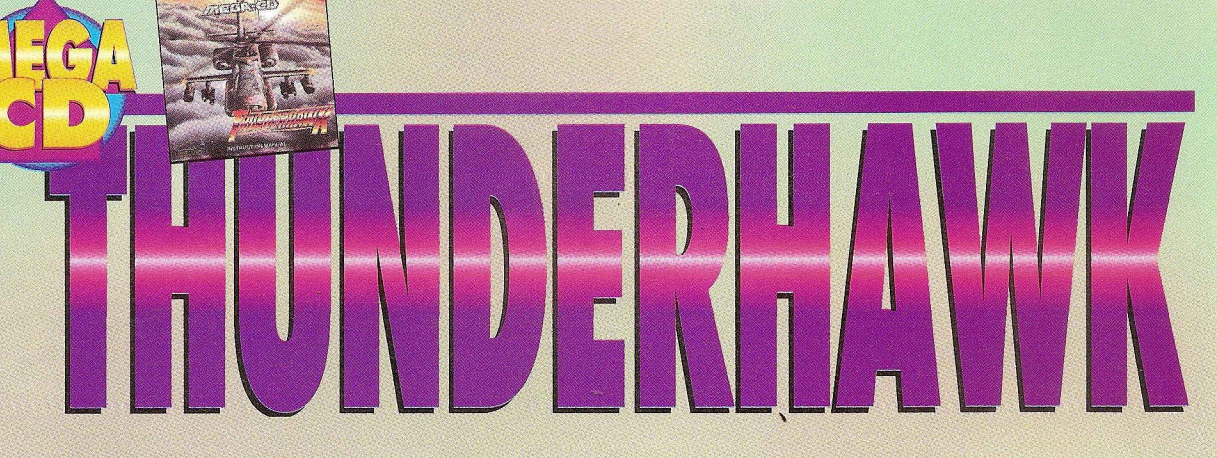
OPERACION 1 MISION 5

Esta podría ser la misión más peligrosa y la más importante. La base principal de los traficantes de armas consiste en una serie de grandes edificios y silos, así como una base de helicópteros y una zona para vehículos terrestres. Vuela sobre los árboles a toda potencia hasta llegar a la base. Cuando veas los bloques grises de cemento, deberías ver los helipuertos.

Habrá muchos helicópteros a punto de levantar el vuelo, así que arma tus misiles o cohetes y dispara como un loco hasta que todos ellos sean sólo recuerdos. Luego ve directamente a por los blancos primarios, tales como edificios, silos y torres. El mejor método que he encontrado es



Por fin presentamos la solución completa de uno de los juegos más atractivos de Mega CD. Cuando llevamos estas páginas a la imprenta corrían muchos rumores sobre un truco que proporcionaba armamento infinito, pero no se ha confirmado. Lo cierto es que el truco estaba en la versión de pre-producción aunque no en la final. Tan pronto como Sega XS tenga el truco, lo presentaremos en la sección correspondiente. Por ahora, disfruta de esta guía con todos los niveles.



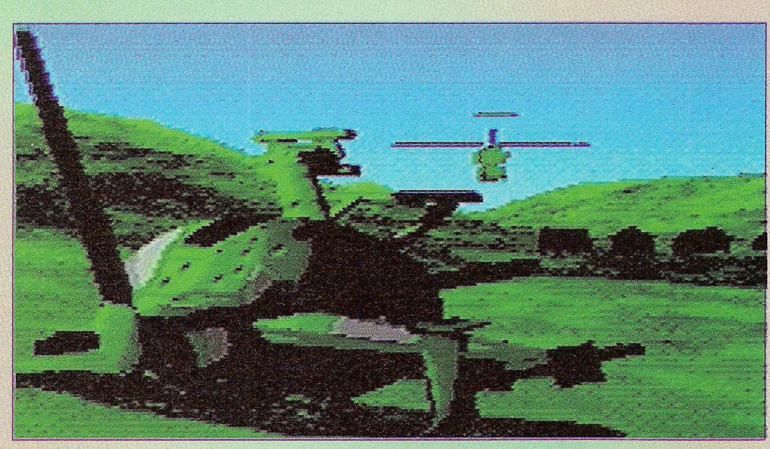
volar muy cerca del frontal del primer edificio de la fila. Como los edificios están alineados unos junto a otros, el sistema de blancos se engancha al siguiente una vez que has destruido uno. En un par de segundos podrás acabar con todo el grupo de edificios mucho más eficientemente que si vuelas en pequeños círculos y perdiendo un montón de tiempo.

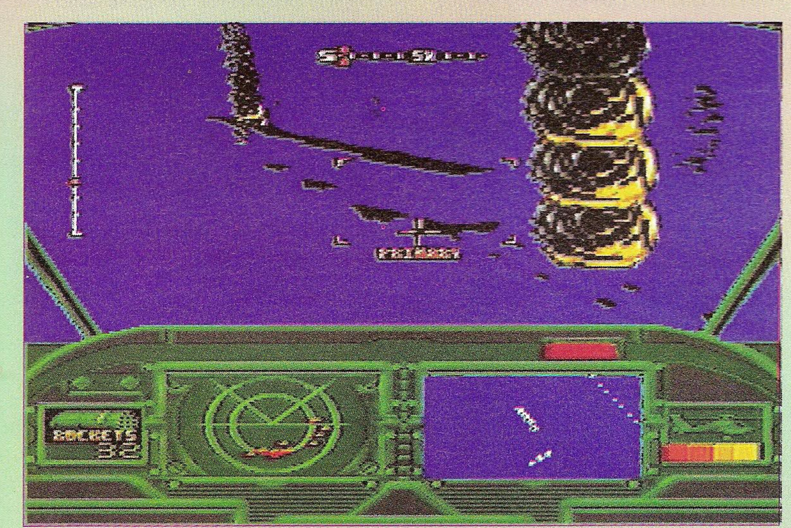
AMERICA DEL SUR

OPERACION 2 MISION 1

Un bombardero invisible ha caído tras las líneas enemigas. Este representa lo más avanzado de la tecnología americana y si esta obra maestra cae en malas manos, sería un duro golpe para el ejército. Debes destruir el bombardero para evitar esta brecha en la seguridad. Reconocimiento ha localizado el sitio al stealth y también eliminar un convoy de camiones. Vuela a la base y acaba con los helicópteros y con el helipuerto, pero no destruyas toda la base. En lugar de eso, sal de ella y busca en tu cámara un grupo de puntos blancos que se acerca desde los límites de la zona. Se trata del convoy que buscas. Tendrás que detenerlo antes de intentar destruir la base principal.

Tan pronto como puedas identificar este cuerpo del ejército, atácalo con las ametralladoras pero reserva tus armas pesadas para los edificios. El convoy no es demasiado fuerte y sólo te llevará un par de pasadas acabar con él. Tan pronto como las señales importantes de la cámara se desvanezcan, ataca el campamento principal con cohetes y misiles. Intenta elevarte, durante breves períodos, a una distancia confortable de





del choque y sabe que está bien defendido por tanques. Sin embargo, la amenaza principal son los SAM. Usa todo lo que tengas a mano para destruir el blanco principal.

OPERACION 2 MISION 2

Un tren con piezas de un stealth se ha puesto en marcha. Puedes seguir la vía del tren o volar directamente al centro del área de la misión. Deberías ver las posiciones del enemigo cerca del tren. Es muy fácil acabar con el propio tren con unos pocos disparos bien colocados, pero cuidado, las alertas de misiles se hacen más duras y rápidas si no acabas con los ASM. Está muy oscuro, porque se trata de una misión nocturna, y puede resultar un poco confusa. Presta atención a los mapas para evitar sorpresas.

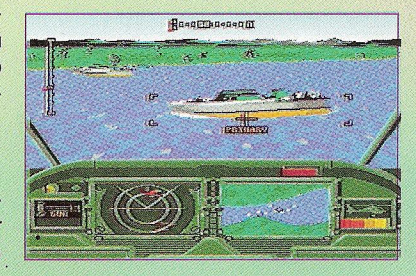
OPERACION 2 MISION 3

La última de las misiones sudamericanas. Tienes que atacar y destruir la base principal donde han llevado los objetivos y acaba con varios de una vez. Recuerda dónde están los lanzadores de misiles y acaba con ellos al principio, de modo que puedas atacar la base sin molestias.

CANAL DE PANAM A

OPERACION 3 MISION 1

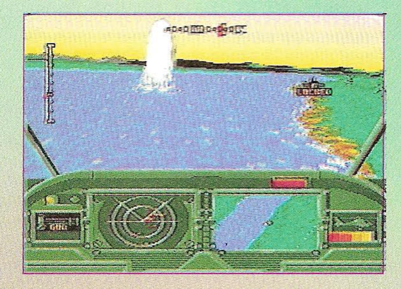
Debes destruir las lanchas enemigas, ya que han entrado en el canal de Panamá sin consentimiento de la ONU. Básicamente es un tiro al blanco. Los barcos se mueven muy deprisa, pero con un único picado y a base de misiles o cohetes, podrás abatir a la mayoría. Destruye a la artillería si te apetece. En realidad no tienes amenazas ahí fuera, de modo que simplemente haz tu trabajo.



OPERACION 3 MISION 2

Las lanchas de la ONU han sufrido un ataque de las baterías del otro lado del canal. Tu misión es destruir la artillería y una sospechosa base cercana que podría ser un depósito de armas. Tu misión no termina hasta que las lanchas hayan salido del área. Si prestas atención al mapa te darás cuenta de que hay un helipuerto, así que sigue el procedimiento usual de atacar a los pájaros antes de que estén en el aire.

No cometas el error de disparar a tus propios barcos y no es necesaria una cobertura directa de las lanchas si te mantienes a la vista. Hay un cierto número de piezas de artillería,



de modo que busca con atención para acabar con todas. Hagas lo que hagas, no vueles hacia los límites tan pronto como hayas destruido el blanco principal. Recuerda que estás escoltando a los barcos y debes quedarte con ellos.

OPERACION 3 MISION 3

Dos barcos están soltando minas en el norte del canal. Las lanchas de la ONU se dirigen contra ellas y tu trabajo es limpiar la zona disparando a las minas, así como destruir a los responsables. Armate con una ametralladora y cuando veas las minas, dispara de derecha a izquierda sobre el río para hacer que las minas exploten, lanzando chorros de agua.

No avances hasta que destruyas las minas más cercanas, ya que los barcos de la ONU se mueven constantemente hacia ellas. Vuela bajo para evitar la detección del rádar y los misiles. Cuando encuentres a los barcos de las minas usa cohetes o misiles, pero ten mucho cuidado en acabar con los correctos ya que las lanchas de la ONU también están por ahí. Un misil perdido puede ser un terrible error. Después de hacer esto tienes que esperar a que pasen todos los barcos amigos. Mientras esperas, ¿por qué no dar un repaso a la artillería de la orilla?

OPERACION 3 MISION 4

Una misión terrestre. Tienes que eliminar una base enemiga que hay entre los árboles. Los helicópteros y SAMs representan una seria amenaza. Sigue la ruta marcada en el mapa para llegar al blanco y dispara a los tres helicópteros antes de que despeguen, con el armamento más pesado. Es una base pequeña y no tardarás mucho en acabar con ella, así que puedes sentirte razonablemente seguro en esta misión.

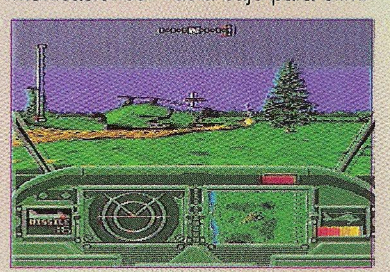
OPERACION 3 MISION 5

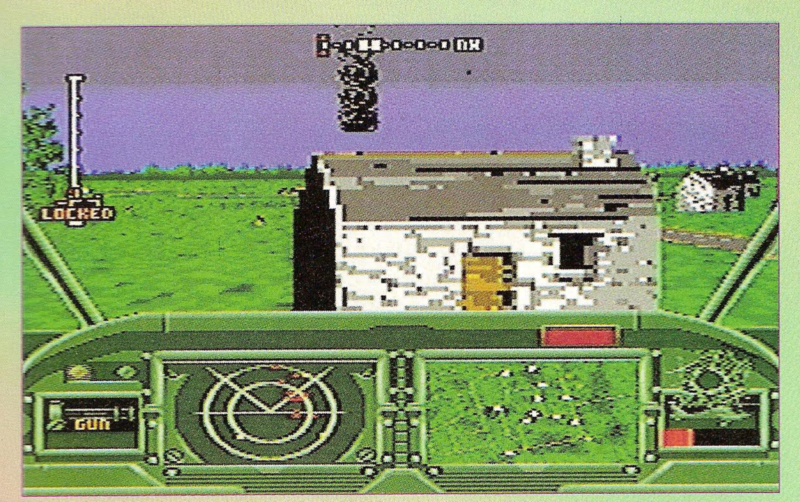
Una misión similar a la anterior. Sigue el camino marcado y manda todo al infierno. Por el camino te encontrarás con un convoy militar, pero mientras no gastes mucho tiempo con él no tendrás problemas. Una vez más, el área de la base es pequeña.

AMERICA CENTRAL

OPERACION 4 MISION 1

Utiliza tu ametralladora por todo el camino y reserva los misiles para los blancos principales del grupo de comunicaciones. Vuela bajo para elimi-

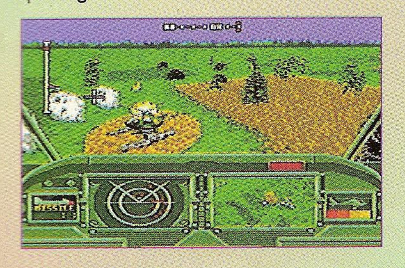




nar los emplazamientos de los antiaéreos. SI quieres evitar la acción antes de llegar al objetivo, aproxímate desde la izquierda, sobre el lago, donde hay menos enemigos. Acaba con algunos lanzadores de misiles. El objetivo es una pequeña base. Arma tus cohetes para conseguir una potencia de fuego más efectiva y machaca todo lo que se mueva.

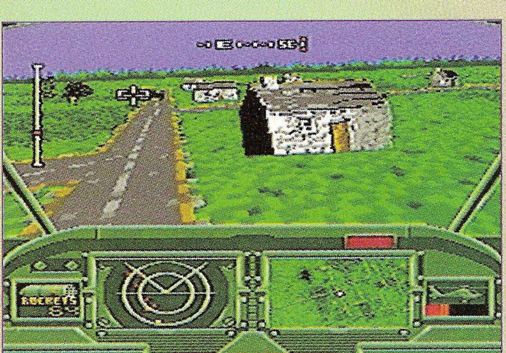
OPERACION 4 MISION 2

Un pequeño ejército se acerca a las fuerzas de la ONU. Tendrás que ocuparte de dos divisiones de tanques y de los APC. Mucho, ¿no? Esta es una misión más defensiva: proteger a tus hombres de los intrusos. Cada división está suficientemente alejada de la otra como para controlarlas por separado. No vueles directamente contra ellas. Acércate por un flanco, rodéalas cuando estés a una distancia conveniente y da una pasada; conseguir muchos impactos de una vez ahorra mucho tiempo. Si entras en las áreas más pobladas, el selector de blancos cambiará constantemente a uno nuevo y no deberías tener problemas para destruir los tanques.



OPERACION 4 MISION 3

Tienes que eliminar un puente utilizado por el enemigo. No te llevará mucho encontrarlo ya que puedes seguir la carretera que lleva hasta él, disparando a los camiones y tanques por el camino. Sube muy alto para tener una buena vista y arma las bombas. Espera hasta que veas en tu cámara que estás sobre el puente y luego suelta las bombas. Si las dejas caer mientras vuelas bajo podrías acabar contigo mismo, lo que no es bueno para la misión. Después de hundir el puente, ataca a los tanques y camiones donde el puente se une a la carretera.



OPERACION 4 MISION 4

Un piloto ha sido derribado sobre territorio enemigo y te han asignado una misión de emergencia para salvarlo. Debes darte prisa porque el enemigo ha enviado sus tanques y APCs para cogerle. Rescátalo de un peligroso interrogatorio volando directamente hacia él sin entretenerte con otras cosas.

Volar sobre los árboles es una buena idea ya que es más fácil ir en línea recta. Cuando llegues al lugar del choque, encontrarás al hombre de pie a la derecha del helicóptero, moviendo los brazos frenéticamente. Aterriza frente a él y el piloto se acercará calmosamente hacia ti. Quédate en tierra hasta que entre en la cabina y diga "Mission acomplished".

No te entretengas en el suelo más de lo necesario ya que eres vulnerable a todo tipo de ataques de helicópteros y aviones. Tan pronto como el piloto esté a salvo abordo, ve hacia la frontera. No tiene sentido dar vueltas a lo loco.

OPERACION 4 MISION 5

Esta es una maravilla de misión. Te necesitan para acabar con unos objetivos dispersos alrededor de una pequeña ciudad. ¿Has visto los numerosos helipuertos en el mapa? Ve a por ellos primero. Están delante y detrás de la ciudad. Cuando cojas a los helicópteros Hokum con la guardia baja, usa la cámara para fijar los blancos y reventarlos. Son tanques, pero hay muchos tanques señuelos en el área, así que elige tus blancos con cuidado y no gastes munición.

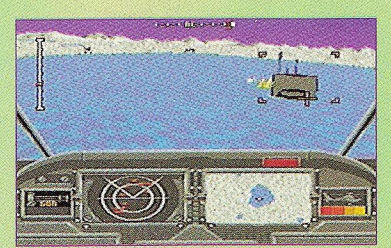
Intenta no preocuparte demasiado por los blancos secundarios y céntrate en la misión ya que hay mucho fuego de aviones y debes tratar de completar la misión lo antes posible. Si vuelas sobre las casas, no tendrás que preocuparte por evitarlas, pero puede ser más difícil alcanzar los blancos a esta velocidad y altura. Si usas cohetes, entonces dispara de uno en uno en lugar de hacerlo continuamente. Un único disparo suele acabar con el blanco y tienes pocos cohetes. Normalmente usa los cohetes para los aviones y los Hydra para los blancos en tierra.

ALASKA

OPERACION 5 MISION 1

Estacionado en los desiertos helados de Alaska, has sido designado para luchar con las fuerzas enemigas que han capturado un importante laboratorio y para destruir cualquier material robado que posean. La misión uno consiste en un ataque a una base, guardada por AAAs y tanques. También hay camiones. No hay problema con los ataques aéreos, pero hay muchos misiles esperándote. Cuando llegues al emplazamiento, acaba primero con los tanques que intentan hacer una brecha en los límites de la misión. Intentan escapar por la derecha. Atrápalos porque son blancos primarios y si escapan por la frontera habrás fracasado. Después de esto, acaba con los edificios y limpia todos los blancos de la zona para acabar la misión.



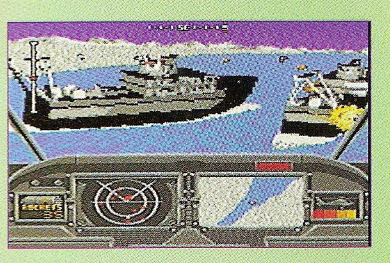


OPERACION 5 MISION 2

El material robado está siendo transportado en un convoy de camiones. Dirígete directamente contra ellos y ataca desde atrás. El selector de blancos saltará de uno a otro cuando les dispares. Usa los Hydra para acabar con los tanques al final. Una misión muy simple.

OPERACION 5 MISION 3

Detén el convoy de camiones que está cargando a dos submarinos. Vuela bajo. No hay necesidad de liarse con objetos terrestres, ya que las praderas heladas están vacías. Lo único que hay son algunos tanques, SAMs y camiones que puedes destrozar mientras te abalanzas sobre el convoy y los submarinos.



Sin embargo, la falta de referencias puede conseguir que te desorientes si pierdes la dirección original. El convoy es relativamente fácil de destruir, pero está protegido por AAAs y SAMs, así que debes darte prisa.

Cuando te acerques al submarino, tómate tiempo para alinearte, ya que cuando sueltes la bomba no tienes que apuntar simplemente a la esquina del blanco que ves en tu cámara. Recuerda que la altura es importante cuando dejes caer los explosivos. No debes estar cerca de la explosión.

OPERACION 5 MISION 4

Dos barcos lanzaminas tienen que ser detenidos y tú eres el piloto adecuado para ello. Por el camino te encontrarás con una isla poblada de tanques. Algo que no es tan obvio en el mapa es que hay un helipuerto en la orilla más lejana de la isla y allí un Hokum empieza a despegar, listo para la batalla. Asegúrate de derribarlo antes de volver a la base o te encon-



trarás con más problemas de los que necesitas.
Ignora todas las minas del agua, no son relevantes en tus directrices para la misión. Las cañoneras enemigas se dirigen a la parte superior del perímetro de la misión, de modo que tienes que interceptarlas antes de que escapen. Cuando lo hayas hecho, ve a por los lanzaminas. Asegúrate de tener suficientes misiles y cohetes para todos los barcos.

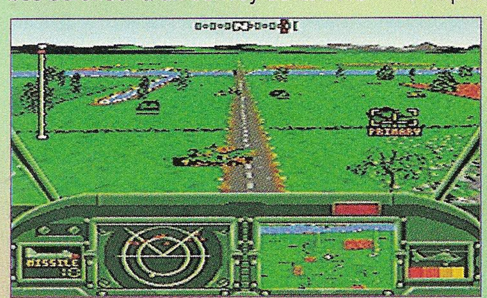
OPERACION 5 MISION 5

Dos barcos con material robado se dirigen a mar abierto. ¡Cógelos antes de que escapen! Recuerda el aviso de la reunión: no pierdas el tiempo con blancos inferiores; los barcos huirán o serás eliminado de los cielos por las defensas enemigas. Encontrarás un helicóptero a la derecha del río, bastante cerca de la salida y hay otro a la izquierda cerca de la primera línea de blancos principales. Acaba primero con los barcos y luego ve a por los edificios. Siempre es un buen truco destruir antes a los blancos móviles que a los fijos. Si no aciertas a los Hokum en tierra la misión se hará mucho más peligrosa. Hay multitud de barcos en los muelles al final de la misión, pero sólo los realmente grandes que hay en el mar son tus blancos.

ORIENTAL EUROPA

OPERACION 6 MISION 1

Destinado en la Europa Oriental, debes defender a un convoy de la ONU





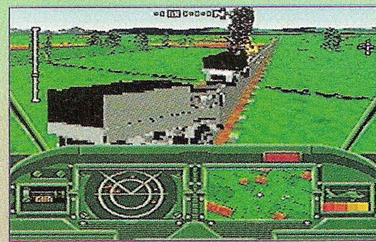
de las fuerzas enemigas. Este convoy tiene suministros médicos para una ciudad asediada.
Destruye todos los tanques que esperan al convoy en el puente. Estás estratégicamente situado para destruirlos. Los emplazamientos de SAMs hacen difícil el vuelo bajo. Ataca en círculo por ambos lados del puente y acaba con los enemigos y los árboles.

OPERACION 6 MISION 2

Tienes que borrar del mapa un emplazamiento de comunicaciones. Hay AAAs y SAMs defendiendo el conjunto. Vuela alto, directamente hacia el lugar. Utiliza la suspensión a distancia como método para acabar con los blancos estacionarios de la base. Hay dos áreas de blancos de estos de tamaño similar. Una misión simple y fácil. Peces en un barril.

OPERACION 6 MISION 3

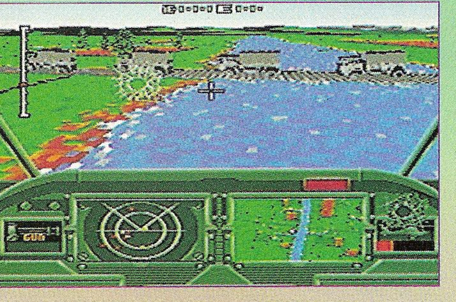
Un convoy de la ONU está en movimiento, pero los tanques y la artillería acabarán con él a menos que tú lo impidas. Es absolutamente necesario que el convoy llegue a su destino.
Empiezas en el suelo, tras tus propias líneas, así que tendrás que despegar manualmente. Aquí el mayor error sería disparar contra tus propios tanques y camiones. Aunque están claramente marcados como amigos en tu selector, es



comprensible que en el fragor de la batalla le dispares a uno, especialmente en la vuelta a casa.
No malgastes el tiempo ya que el convoy está en movimiento y muy cerca del enemigo. Si él pasa a los tanques enemigos mientras te acercas, podrías cometer el error mencionado y un cohete perdido podría dar a uno de tus camiones. Si llegas tarde, es muy posible que uno o más camiones reciba un impacto, pero mientras estén en movimiento tendrás una oportunidad de completar la misión. Vigila siempre los blancos superiores en tu cámara y procura estar siempre por encima de los camiones o se podría producir una masacre. No te preocupes por los camiones detenidos en el puente destruido ya que éstos son parte de la próxima misión.

OPERACION 6 MISION 4

Se está construyendo un puente temporal sobre el río. Esencialmente, se trata de una continuación de la misión anterior, y como el tiempo y la velocidad son importantes, debes estar un paso por delante del



convoy para permitirles el paso. Hay que destruir completamente las bases, pero no ataques a los edificios o torres antes de destruir la amenaza terrestre para el convoy. ¿Qué ganas con destruir la base si el enemigo ya ha ganado?

OPERACION 6 MISION 5

Los tanques han detenido al convoy bloqueando la carretera. Hay un pequeño aeródromo, lo que significa que habrá enemigos en el aire. Debes acabar rápidamente con los emplazamientos de los SAM. Todos los blancos son fáciles, de modo que usa la munición pesada sin miedo a necesitarla más tarde. Podrás completar felizmente la misión sólo con la ametralladora si quieres y también es una buena idea eliminar los árboles cercanos a la base. Esto hace más fácil acabar con los helicópteros que van a despegar del aeródromo de la derecha.

ORIENTE MEDIO

OPERACION 7 MISION 1

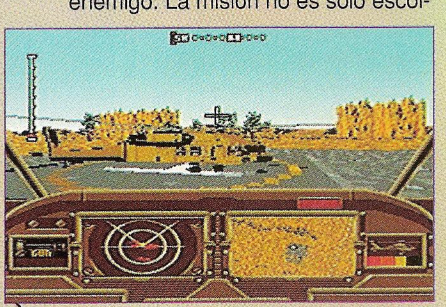
La humedad del Oriente Medio. Un territorio que ha sido tomado por el enemigo, para disgusto de la ONU. Debes escoltar y ayudar a la liberación de la base enemiga y suprimir las fuerzas enemigas de avanzada.



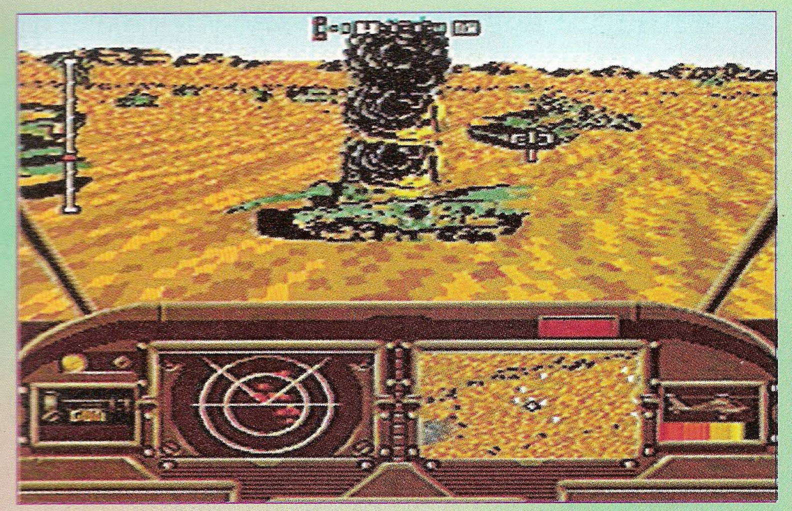
Estás encerrado en un reducido espacio aéreo por enormes cañones, de forma que estás obligado a reaccionar un poco más rápido y a hacer ataques cortos. Algunos de los cactus son muy finos y difíciles de derribar, así que trata de volar alrededor o sobre ellos. Ten cuidado de no disparar a la artillería amiga, pero no te preocupes si accidentalmente das a uno o dos, ya que no significa un fracaso automático. Después de acabar con los blancos de tierra, aterriza en tu base. Debes colocarte justo en el centro del helipuerto para completar la misión, así que sigue afinando hasta que aparezca la pantalla que indica el final de la misión.

OPERACION 7 MISION 2

Tienes asignada la escolta de un helicóptero de suministros a través de territorio hostil. En la reunión se ha recalcado que nunca debes perderlo de vista, pero no tomes esto demasiado literalmente y adelántate para acabar con los muchos lanzadores de misiles y tanques. Están a ambos lados de la ruta del helicóptero, de modo que necesitas zigzaguear. Vuela rápido y alto hasta que veas el blanco, luego frena y pica hacia el enemigo. La misión no es sólo escol-







tar al helicóptero, debes acabar con todos los blancos enemigos antes de que se te permita terminarla.

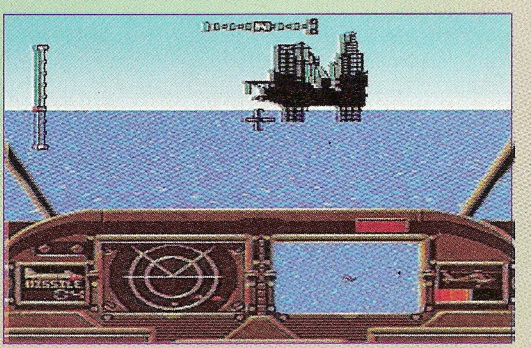
OPERACION 7 MISION 3

Las fuerzas enemigas se preparan para atacar una base de la ONU y tú debes pararlas. Los AAAs son el peor peligro, así que presta atención a su situación en el mapa. Si oyes ese familiar bip en el rádar, entonces mueve el helicóptero en otra dirección y vuela bajo.

OPERACION 7 MISION 4

Prepara el asalto a la base principal. Está rodeada de un profundo cañón y para llegar a ella debes volar por un estrecho paso. Los ataques de los misiles no son nada comparados con la amenaza de los helicópteros, especialmente si no los destruyes en tierra. Trata de ignorar la masa de tanques que se mueven por el desierto delante de la base. Recuerda siempre ir a por los blancos primarios, ya que apenas tienes espacio de maniobra. No te muevas demasiado rápido o alto o encontrarás imposible utilizar tus armas con eficacia. Tendrás que buscar una brecha en el desfiladero después de completar la misión, ya que si no, no podrás encontrar tu base. Puedes sufrir daños, así que sal lo antes posible.





ORIENTE MEDIO

OPERACION 8 MISION 1

Estacionado en Oriente Medio, has sido llamado para arreglar una disputa petrolera, pero no con palabras, sino con balas. Una refinería ha sido atacada por una fuerza desconocida. Hay patrulleras cerca de las instalaciones aliadas y los tipos del Pentágono se están poniendo nerviosos.

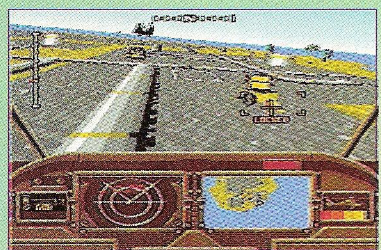
La lanchas son increíblemente fáciles de destruir, así que simplemente vuela al centro de la zona de guerra y acaba con todo. Los barcos aparecen como bloques blancos en el rádar. Acaba con todos ellos y no dejes que escapen por el borde del mapa.

OPERACION 8 MISION 2

Las fuerzas enemigas se han hecho con el control de las instalaciones. Vuela bajo e ignora las patrulleras. Ve directamente a los edificios y a los asentamientos de helicópteros de la isla. Sé que no es correcto, pero mátalos en sus tiendas. La isla es pequeña así que no vueles demasiado deprisa o te llevará siglos completar este simple trabajo. Acaba con los AAAs lo antes posible o te verás constantemente asediado por los misiles.

OPERACION 8 MISION 3

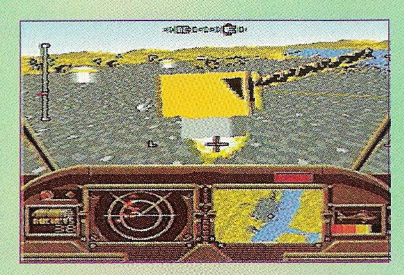
Tres submarinos están acercándose a un oleoducto. Monta bombas antisubmarinos y ve a por tus blancos sin demora. Párate sobre el blanco. Deja caer una única bomba por cada submarino y mantén el cursor centrado sobre el área del blanco. Sólo tienes una oportunidad con cada submarino. Sube muy alto después de soltar las bombas.



Luego, si te apetece, ve a por las patrulleras de escolta, aunque no es necesario, porque no son blancos principales. Tienes un tiempo limitado para completar la misión.

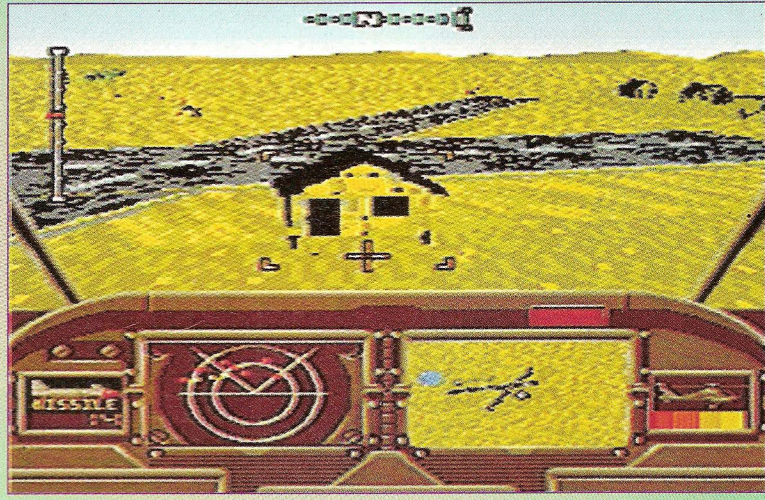
OPERACION 8 MISION 4

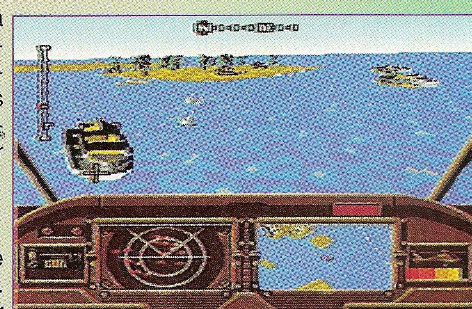
Detén a las patrulleras que abandonan los muelles. Vuela bajo e intenta ignorar la masa de lanchas e instalaciones de tierra que no son parte de las directrices de tu misión. Si eres rápido, podrás eliminar a los barcos importantes cuando dejen los muelles. Derriba las grúas y todos los silos y edificios con tus misiles y, finalmente, acaba con los tanques, silos de misiles y camiones con tus cohetes. Es importante que conserves tus mejores armas para la lucha principal, porque si no volverás al principio de la misión, a pesar de tus aciertos.



OPERACION 8 MISION 5

Ataca la base aérea enemiga, pero ten cuidado con los SAM y AAA que la defienden. Hay montones de tanques antes de llegar al objetivo, pero debes concentrarte en el aeropuerto para destruir los aviones en tierra. Hay un grupo de tres helicópteros preparados para despegar en el extremo de la pista que no aparecen en el mapa. Atácales desde un lado y luego vete rápidamente a por el resto de los blancos en tierra, antes de bombardear la intersección de las pistas. Lo mejor es hacerlo de lado,

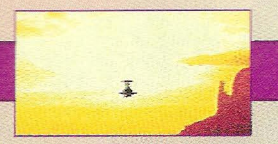




porque si no te pasarás la pista y no sabrás si has dado en el blanco o no. Si dejas la pista para el final, el mensaje de misión completada te confirmará el impacto y podrás volver a casa.

OPERACION 8 MISION 6

El asalto a la base principal. Por el camino te encontrarás Hokums, patrulleras y AAAs y aunque no hay demasiada prisa, como se trata de blancos móviles, lo mejor es no meterse con ellos. La base está situada



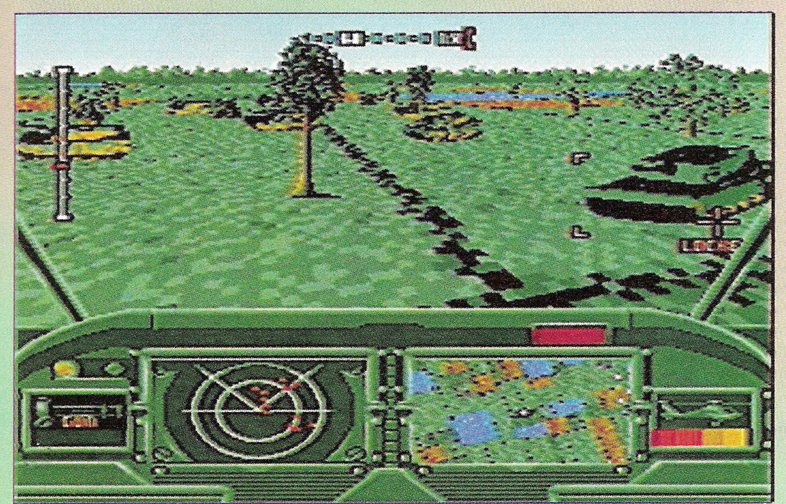


en una pequeña isla y está repleta de vehículos y edificios. Utiliza misiles sobre los edificios y cohetes para los vehículos. Apunta primero a los tanques ya que son un poco más difíciles de destruir que los camiones si sólo tienes la ametralladora.

SURESTE ASIATICO

OPERACION 9 MISION 1

Entre las palmeras y los arrozales del sureste asiático tendrás que enfrentarte a las distintas facciones que planean construir armas químicas. Acaba con ellas gracias a tu potencia de fuego superior. Hay dos em-



plazamientos que destruir y, si tienes ganas, puedes jugar al tiro al plato (perdón, al tanque).

Los pequeños campos incluyen los clásicos elementos: cabañas, torres, radares y lanzadores de misiles. Como son pequeños, es difícil acertar desde tan cerca a las torres con los misiles, así que emplea cohetes o balas. La principal amenaza son los misiles, así que vuela bajo para evitar eficazmente a los radares.

OPERACION 9 MISION 2

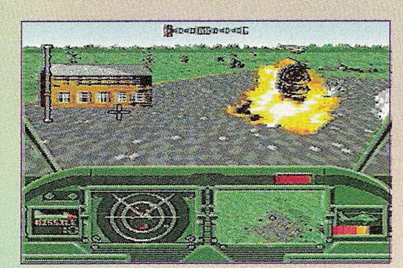
Debes mandar al infierno a las principales armas. Aunque todas son importantes, las más urgentes son los AAAs. Acaba con los blancos en este orden: AAAs, edificios y tanques. Al final de la misión, los helicópteros tratarán de despistarte pasando por delante de ti y tú deberás tomar la decisión de atacarles o no, según el daño del Thunderhawk y tus ganas de machacarlos.

Hay que ser muy bueno para pilotar este helicóptero de combate y no morir en el empeño.

OPERACION 9 MISION 3

Un convoy de tanque se dirige a la base de la ONU. Es un simple caso de "cógelos antes de que acaben con tu base". No vueles muy rápido para mantener a los tanques a tiro mucho tiempo. Primero acaba con

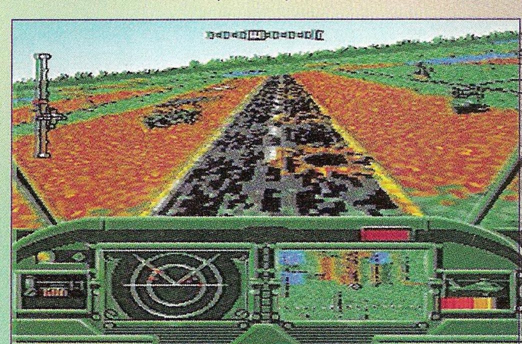




los más cercanos que son los que se mueven más rápido. Por una vez se te permite usar los misiles y cohetes contra los tanques ya que son tu único objetivo. Mi consejo es que des vueltas alrededor del enemigo y dispares constantemente la ametralladora. Esto acabará con los árboles y los enemigos que estén a tiro.

OPERACION 9 MISION 4

Tienes que bombardear su base aérea bajo la amenaza de los Hokums y los AAAs. Sigue el camino de tierra a la pista. En el recorrido hay una mini base con cuatro AAAs, indicados como pequeñas manchas negras en tu cámara. Después de dispararles, continúa hacia la base aérea. Ataca desde los lados para destruir cuatro helicópteros y una fila



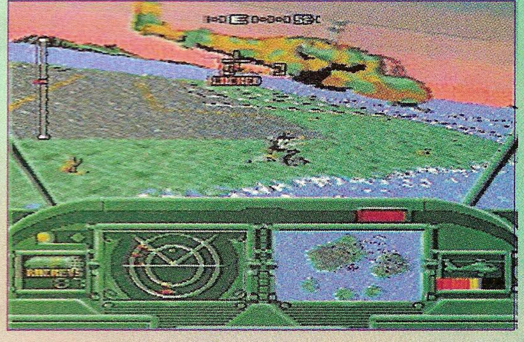
de cabañas. La pista es una simple tira y puedes dejar caer la bomba en cualquier parte de ella, pero, una vez más, espera a freír todo lo demás.

OPERACION 9 MISION 5

Una misión más urgente, con muchas vidas pendientes de tu éxito. Hay unos lanzadores de misiles balísticos que destruir. El tiempo es esencial. Sobrepasa los AAAs y el resto de las diversiones a toda velocidad para llegar a los lanzadores. Cuando estén a la vista, usa los misiles y los Hydra. A menos que vueles en línea recta hasta cada objetivo, no acabarás la misión. No hay muchos lanzadores, pero están muy separados y es fácil que te pille un helicóptero mientras los buscas. Lo mejor es ir de izquierda a derecha.

OPERACION 9 MISION 6

Reduce a cenizas la planta de armas químicas. Primero sigue la carretera de tierra hacia el blanco. A la derecha y enfrente de la planta hay helipuertos. Se trata de un complejo muy grande de modo que debes tratar de conservar tus misiles. Hay lanzamisiles por todas partes y éstos deben ser tu prioridad después de los edificios, dejando los tanques y camiones para la ametralladora.



SUR DE CHINA

OPERACION 10 MISION 1

Es el momento de salir a alta mar y acabar con los modernos piratas que atacan a los barcos en los mares del sur de China.

Sus bases están en pequeñas islas y es una buena idea ocuparse primero de sus sistemas de rádar para confundirlos.

No dejes que las patrulleras te desvíen de tu objetivo y, cuando llegues, usa los cohetes sobre el enemigo.

No debes tener problemas para derrotar a los piratas.

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Thunderhawk
TIEMPO PARA ACABARLO: 2 días
RECORD MAS ALTO: 7.463.140
NUMERO DE NIVELES: 50
DIFICULTAD: Fácil

OPERACION 10 MISION 2

Debes destruir las pequeñas estaciones de abastecimientos. Están muy bien defendidas por artillería y patrulleras.

Quédate a combatir en el mar y vigila a los helicópteros Hokum que caen sobre ti. Si acabas con los radares los misiles no te harán daño.

OPERACION 10 MISION 3

Ve a por los malos en sus escondites isleños. Los AAAs y el rádar son un gran problema, pero si te mantienes a media distancia y les atacas con misiles dejarán de ser una amenaza. Emplea mucho la maniobra de suspensión y ataque. Mantente bajo y no te preocupes por los árboles ya que son escasos. Simplemente evita chocar con ellos.

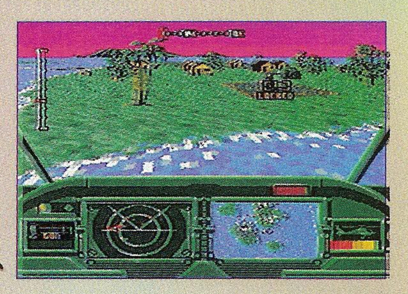
OPERACION 10 MISION 4

La misión final es atacar las islas que rodean la base principal. Tienen muchas armas y ninguna intención de dejarse derrotar. Tendrás que usar toda tu estrategia y habilidades para acabar con la base final ya que está llena de petroleros, edificios, camiones, SAMs y tanques esperando hacerte picadillo.

La acción es frenética, pero si permaneces tranquilo y acabas con los choppers y los AAAs primero, serás capaz de acabar con la base sin ser herido.

Los edificios está alineados en filas, así que no hay problema. La única diferencia de esta misión es la cantidad de enemigos. ¡Están por todas partes!

Simplemente acaba con el objetivo primario, sal y mira cómo se aleja en el horizonte el Thunderhawk.




¡¿Quieres ganar 10 cartu
¡¡¡ES SUPER FACIL!!!
Lee atentamente las preguntas que hay en la página siguiente. Cuando sepas las respuestas llama a la LINEA DIRECTA de SEGA XS y participarás en el sorteo de...
10 CARTUCHOS TOEJAM & EARL 2
Ganadores del concurso de SEGA XS número 3:
Manuel Domínguez Cachinero (Barcelona)
Premio: una consola Mega Drive
José L. Nicolás Baeza (Murcia)
Premio: un Mega CD
SEGA
MEGA DRIVE
ToeJam & Earl in PANIC ON FUNKOTRON
16-BIT CARTRIDGE

os de ToeJam & Earl 2!!!

¿En Sonic Spinball hay algún enemigo?

a. No hay enemigos
b. Hay bolas asesinas
c. Está el Dr. Robotnik

1ª PREG.





Los intrusos de Funkotron son

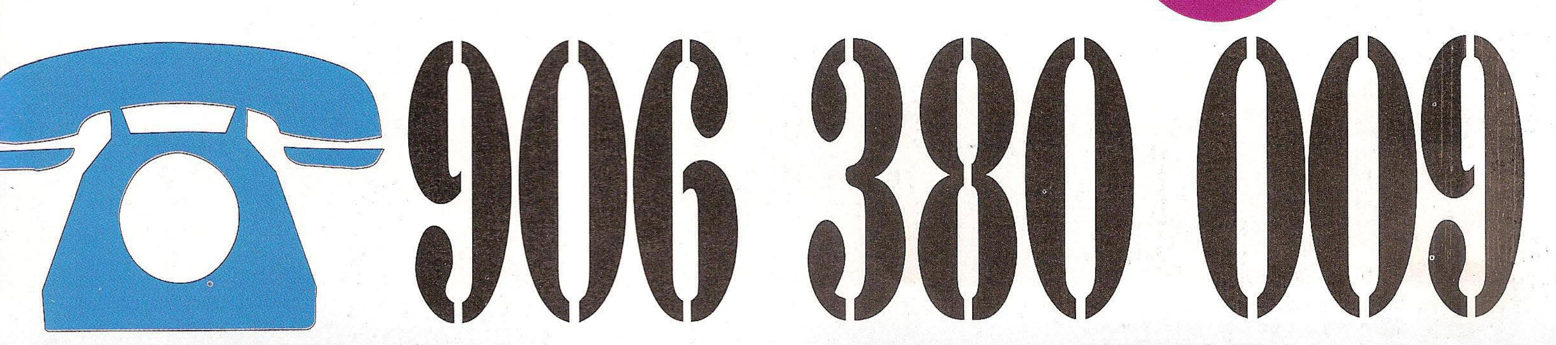
a. ToeJam
b. Unos humanos
c. Earl

3ª PREG.

¿Quién corre peligro en Microcosm?

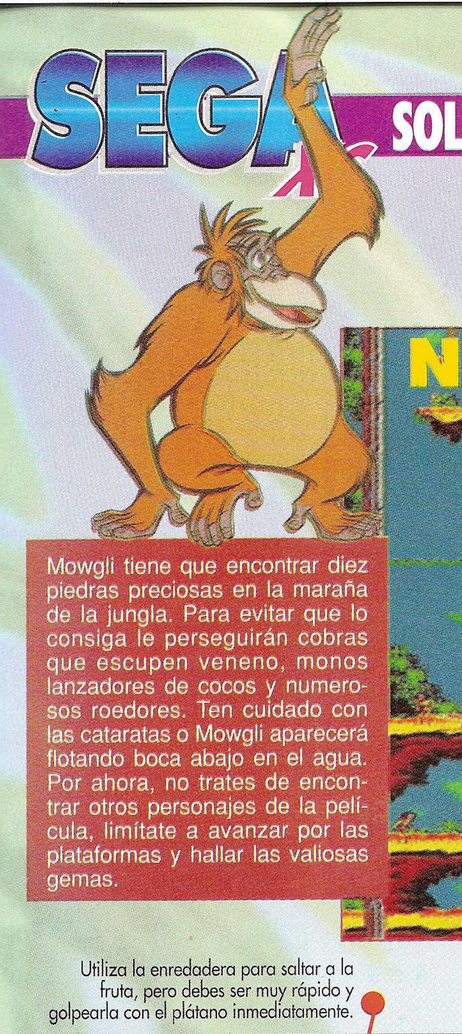
a. El Presidente
b. Un piloto
c. Tú y el Presidente





BASES PARA CONCURSAR

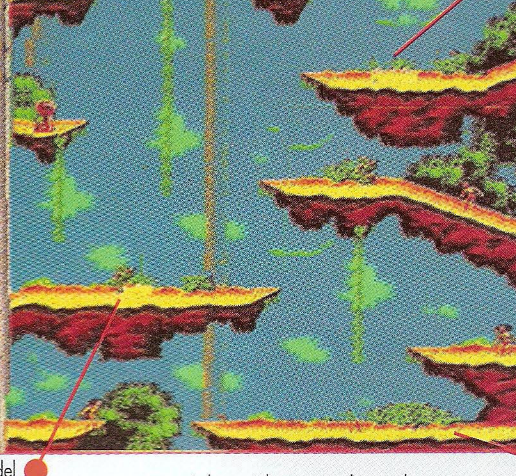
- SEGA XS sorteará este mes 10 cartuchos de ToeJam & Earl 2.
- Las preguntas deberán responderse correctamente.
- Quienes deseen participar en el sorteo no tienen más que llamar al 906 380 009 y responder correctamente a las preguntas y dejar su nombre, dirección y teléfono, así como responder a las preguntas que se le planteen.
- La recepción de llamadas comienza el 27 de febrero y termina el 27 de marzo a las 12 de la noche.
- Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta sea correcta.
- El coste de la llamada, cuya duración no será superior a 3 minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.
- El coste máximo de esta llamada será de 192 pesetas en horario diurno y de 132 pesetas en horario nocturno y fines de semana.
- Estos precios son válidos para todo el territorio nacional.
- Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus padres. Se confirmará telefónicamente el listado de ganadores.



Nivel 1

Mowgli tiene que encontrar diez piedras preciosas en la maraña de la jungla. Para evitar que lo consiga le perseguirán cobras que escupen veneno, monos lanzadores de cocos y numerosos roedores. Ten cuidado con las cataratas o Mowgli aparecerá flotando boca abajo en el agua. Por ahora, no trates de encontrar otros personajes de la película, limítate a avanzar por las plataformas y hallar las valiosas gemas.







Ten cuidado con este mono. Te lanzará nueces para evitar que consigas la deseada gema, así que has de ser muy hábil.

Uno de los monos más pesados está enfrente de ti, acaba cuanto antes con él lanzándole un plátano.

No trates de pasar por encima del cactus, te atrapará con sus pinchos.

Esquiva o elimina a esta bestia peluda porque puede resultar un gran fastidio.

Utiliza la enredadera para saltar a la fruta, pero debes ser muy rápido y golpearla con el plátano inmediatamente.

Salta rápidamente en los maderos para conseguir la gema o tendrás que volver a hacerlo.







Vete por la enredadera hasta que llegues a la gema. Mowgli es un gran equilibrista y no te costará mucho conseguirla.

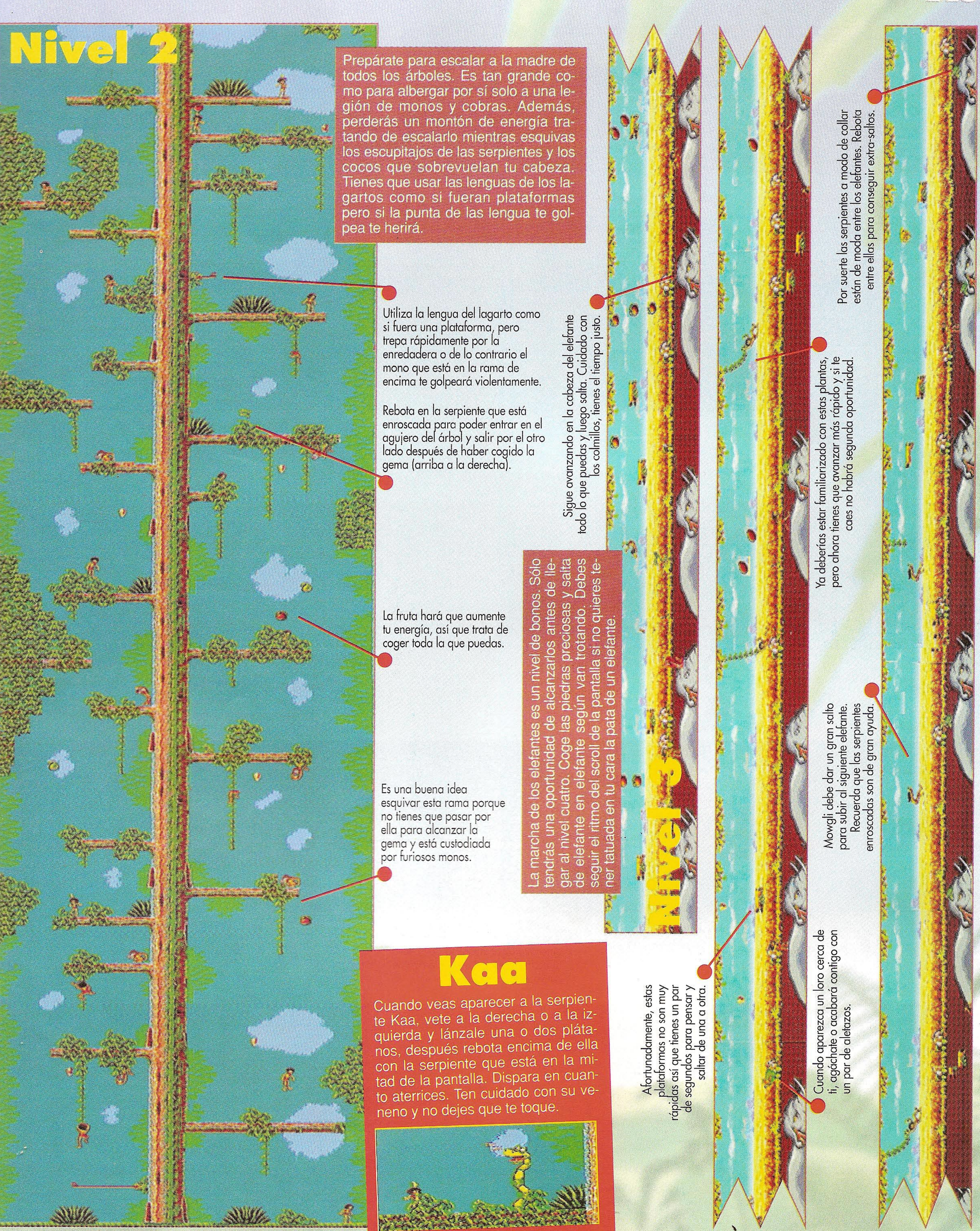
Dispara al racimo de plátanos que está justo ahí y se convertirán en un práctico boomerang que te permitirá matar con un sólo golpe.

Para conseguir la gema, trepa por la enredadera hasta que estés justamente por encima de ella, luego salta por encima de ella para aterrizar en la plataforma que está debajo.

Mowgli es un simple chiquillo que intenta vivir su vida día a día en la selva, en contacto con la naturaleza y alejado de la corrupta sociedad humana. Además, este personaje es el centro de un gran entretenimiento, al más puro estilo Disney, que trae a la memoria recuerdos de los clásicos dibujos animados. Diez niveles de acción de plataformas, incluidos algunos coloristas guardianes, un montón de enemigos y por supuesto, el límite de tiempo.

MASTER SYSTEM GAME GEAR

THE JUNGLE BOOK



Nivel 2

Prepárate para escalar a la madre de todos los árboles. Es tan grande como para albergar por sí solo a una legión de monos y cobras. Además, perderás un montón de energía tratando de escalarlo mientras esquivas los escupitajos de las serpientes y los cocos que sobrevuelan tu cabeza. Tienes que usar las lenguas de los lagartos como si fueran plataformas pero si la punta de las lengua te golpea te herirá.

Utiliza la lengua del lagarto como si fuera una plataforma, pero trepa rápidamente por la enredadera o de lo contrario el mono que está en la rama de encima te golpeará violentamente.

Rebota en la serpiente que está enroscada para poder entrar en el agujero del árbol y salir por el otro lado después de haber cogido la gema (arriba a la derecha).

La fruta hará que aumente tu energía, así que trata de coger toda la que puedas.

Es una buena idea esquivar esta rama porque no tienes que pasar por ella para alcanzar la gema y está custodiada por furiosos monos.

Kaa

Cuando veas aparecer a la serpiente Kaa, vete a la derecha o a la izquierda y lánzale una o dos plátanos, después rebota encima de ella con la serpiente que está en la mitad de la pantalla. Dispara en cuanto aterrices. Ten cuidado con su veneno y no dejes que te toque.

Nivel 3

La marcha de los elefantes es un nivel de bonos. Sólo tendrás una oportunidad de alcanzarlos antes de llegar al nivel cuatro. Coge las piedras preciosas y salta de elefante en elefante según van trotando. Debes seguir el ritmo del scroll de la pantalla si no quieres tener tatuada en tu cara la pata de un elefante.

Sigue avanzando en la cabeza del elefante todo lo que puedas y luego salta. Cuidado con los colmillos, tienes el tiempo justo.

Ya deberías estar familiarizado con estas plantas, pero ahora tienes que avanzar más rápido y si te caes no habrá segunda oportunidad.

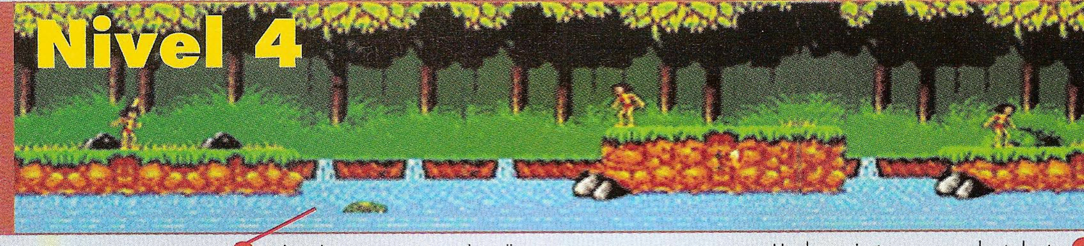
Por suerte las serpientes a modo de collar están de moda entre los elefantes. Rebota entre ellas para conseguir extra-saltos.

Mowgli debe dar un gran salto para subir al siguiente elefante. Recuerda que las serpientes enroscadas son de gran ayuda.

Afortunadamente, estas plataformas no son muy rápidas así que tienes un par de segundos para pensar y saltar de una a otra.

Cuando aparezca un loro cerca de ti, agáchate o acabará contigo con un par de aletazos.

¡Si Mowgli hubiera aprendido a nadar! Con todo el follón que hay en este río, hubiera sido de gran ayuda. Mowgli deberá llegar como sea hasta la otra orilla, lo que incluye saltar en los caparazones de las tortugas o en las mandíbulas de los cocodrilos. Si consigue llegar al otro lado se encontrará con Bagheera, su amiga la pantera.



Salta a la tortuga y sigue sobre ella hasta la siguiente sección de la orilla, en donde encontrarás otra gema.

Usa la serpiente para propulsarte hasta el segundo tronco. Todos suben y bajan con la misma frecuencia, así que salta de uno a otro en cuanto puedas.

Coge la gema y salta desde la plataforma a la piedra escalonada. Si te quedas en ella mucho tiempo, se hundirá y te verás arrastrado por la corriente.

Las pirañas están al orden del día. Saltan desde del agua hacia tu cuerpo con una velocidad pasmosa.

Las pirañas siguen saltando con el fin de probar la carne de Mowgli.

¡Aquí está nuestra amiga Bagheera otra vez! Parece que ha estado durmiendo. Puedes estar contento porque esto significa que has conseguido acabar el nivel.

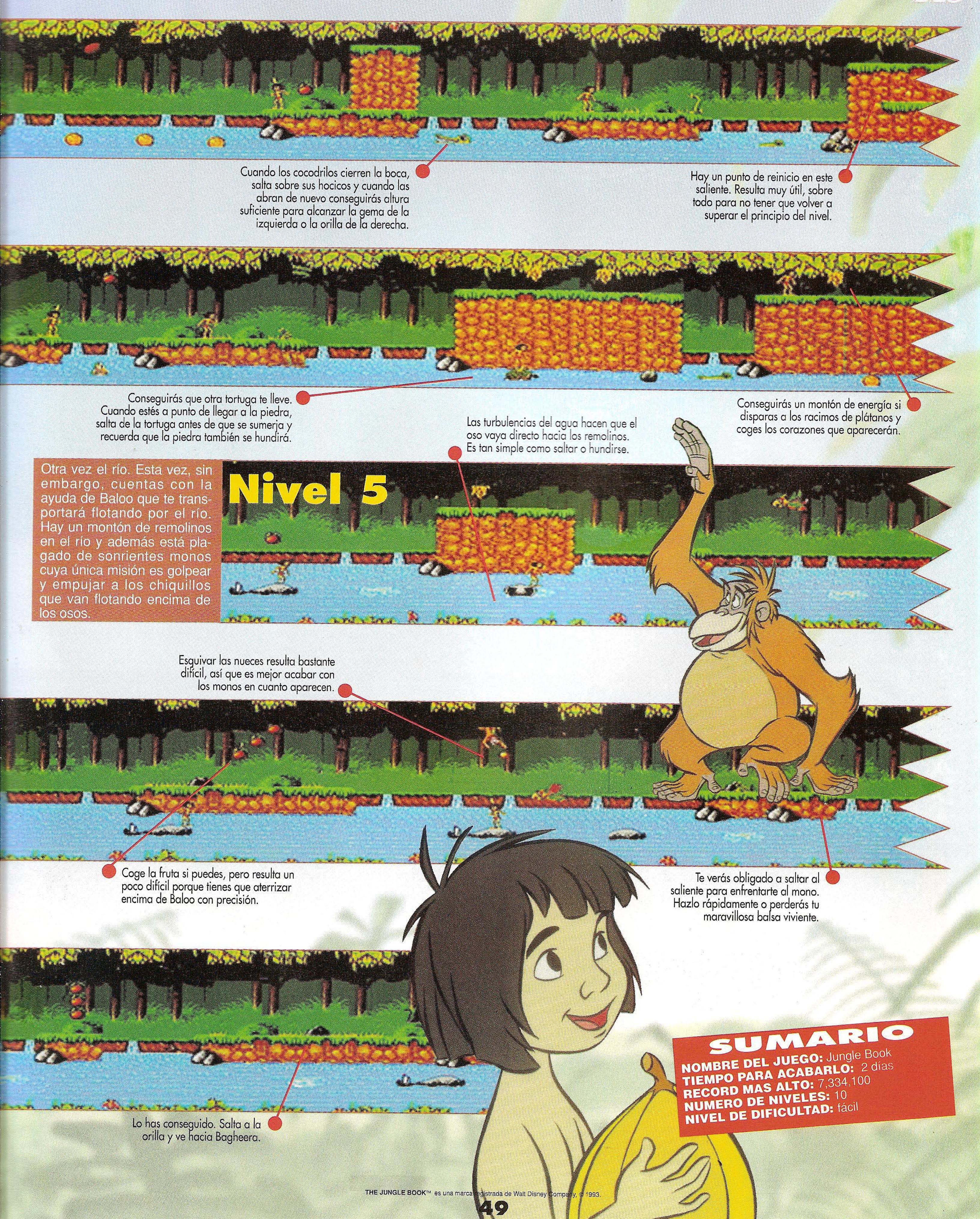
Cuidado con el mono. Acaba con él si puedes.

Si permaneces en la parte blanca de la panza de Baloo no te caerás. Si te amenaza algún remolino, salta en la dirección que va el oso y aterriza de nuevo en su barriga.

Este hipopótamo tratará de morderte con su enorme bocaza. Antes de llegar a él, haz que se sumerja lanzándole bananas.

Sigue flotando tranquilamente pero no bajes la guardia porque los monos seguirán arrojándote cosas.

Te esperan una serie de remolinos. Salta cada vez que Baloo choque con ellos para sobrevivir.



Cuando los cocodrilos cierren la boca, salta sobre sus hocicos y cuando las abran de nuevo conseguirás altura suficiente para alcanzar la gema de la izquierda o la orilla de la derecha.

Hay un punto de reinicio en este saliente. Resulta muy útil, sobre todo para no tener que volver a superar el principio del nivel.

Conseguirás que otra tortuga te lleve. Cuando estés a punto de llegar a la piedra, salta de la tortuga antes de que se sumerja y recuerda que la piedra también se hundirá.

Conseguirás un montón de energía si disparas a los racimos de plátanos y coges los corazones que aparecerán.

Las turbulencias del agua hacen que el oso vaya directo hacia los remolinos. Es tan simple como saltar o hundirse.

Nivel 5

Otra vez el río. Esta vez, sin embargo, cuentas con la ayuda de Baloo que te transportará flotando por el río. Hay un montón de remolinos en el río y además está plagado de sonrientes monos cuya única misión es golpear y empujar a los chiquillos que van flotando encima de los osos.

Esquivar las nueces resulta bastante difícil, así que es mejor acabar con los monos en cuanto aparecen.

Coge la fruta si puedes, pero resulta un poco difícil porque tienes que aterrizar encima de Baloo con precisión.

Te verás obligado a saltar al saliente para enfrentarte al mono. Hazlo rápidamente o perderás tu maravillosa balsa viviente.

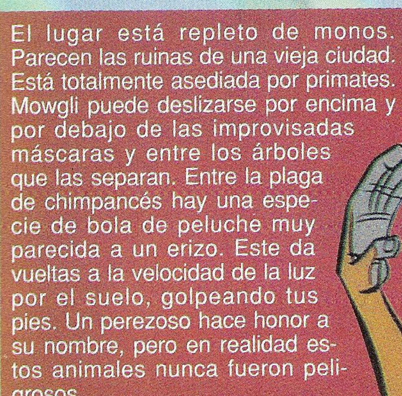
Lo has conseguido. Salta a la orilla y ve hacia Bagheera.

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Jungle Book
TIEMPO PARA ACABARLO: 2 días
RECORD MAS ALTO: 7.334.100
NUMERO DE NIVELES: 10
NIVEL DE DIFICULTAD: fácil



Nivel 6



El lugar está repleto de monos. Parecen las ruinas de una vieja ciudad. Está totalmente asediada por primates. Mowgli puede deslizarse por encima y por debajo de las improvisadas máscaras y entre los árboles que las separan. Entre la plaga de chimpancés hay una especie de bola de peluche muy parecida a un erizo. Este da vueltas a la velocidad de la luz por el suelo, golpeando tus pies. Un perezoso hace honor a su nombre, pero en realidad estos animales nunca fueron peligrosos.

Usa la serpiente muelle escondida detrás de los arbustos para saltar a través de la abertura del árbol.

Peligro, monos. Aquí hay alguien al que no le gustas demasiado, así que asegúrate de que Mowgli cruce esta sección lo más rápido posible.



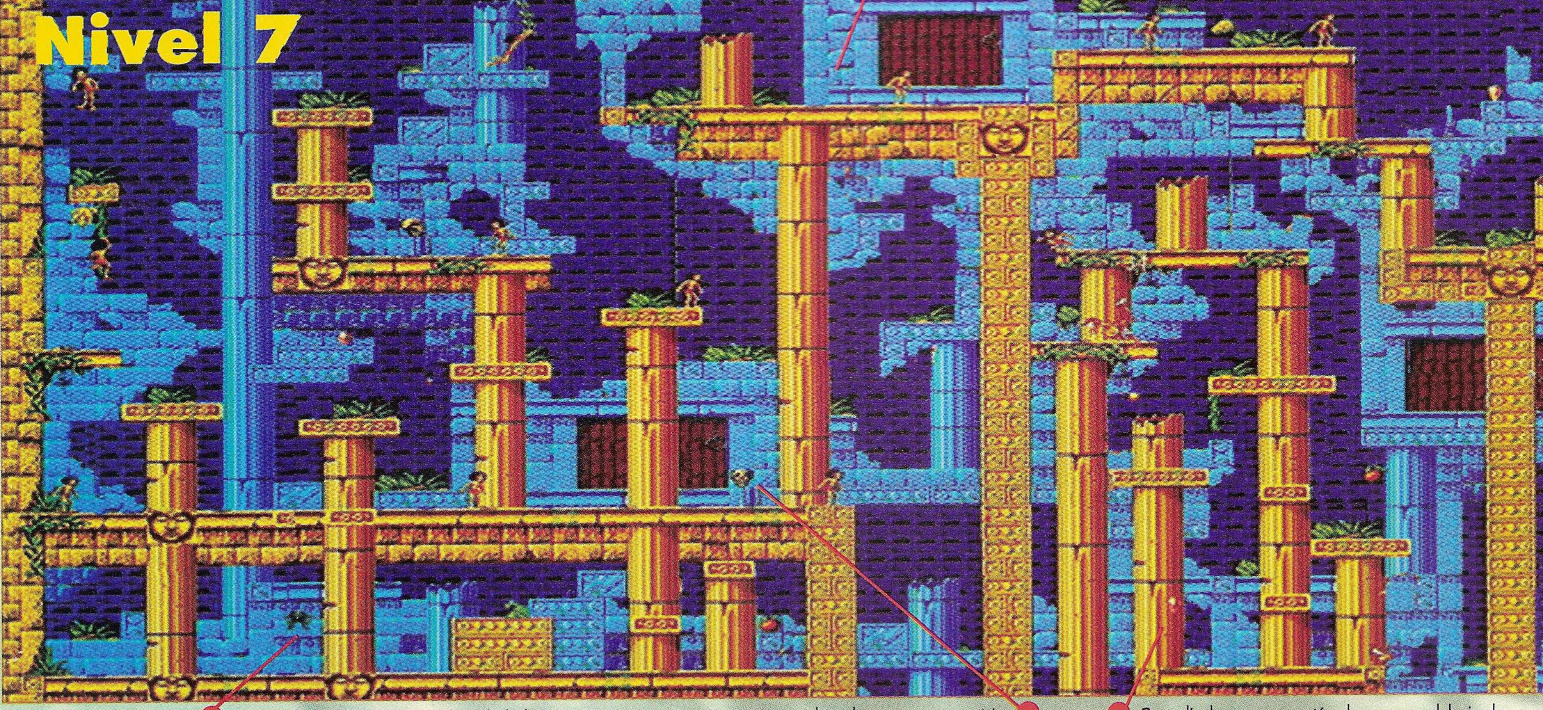
Un power-up en forma de corazón. No dudes de que lo necesitarás en este nivel.

Es como el Planeta de los Simios. Te aconsejo que subas por la enredadera de arriba.

Mowgli es un poco patoso. Ha vuelto a perder a Bagheera y la única manera de llegar a ella es atravesar las ruinas de una civilización antigua, ahora sede de los monos, donde el Rey Louie, el mayor orangután, tiene su residencia. Muy antiguo y tal, pero el lugar está hecho una pena y las plataformas que se hunden son muy normales. Las piedras que caen, los cráneos que escupen y los escorpiones forman parte de la aventura.

Piedras rodantes, irritantes monos, todo forma parte de un día normal en la vida de Mowgli.

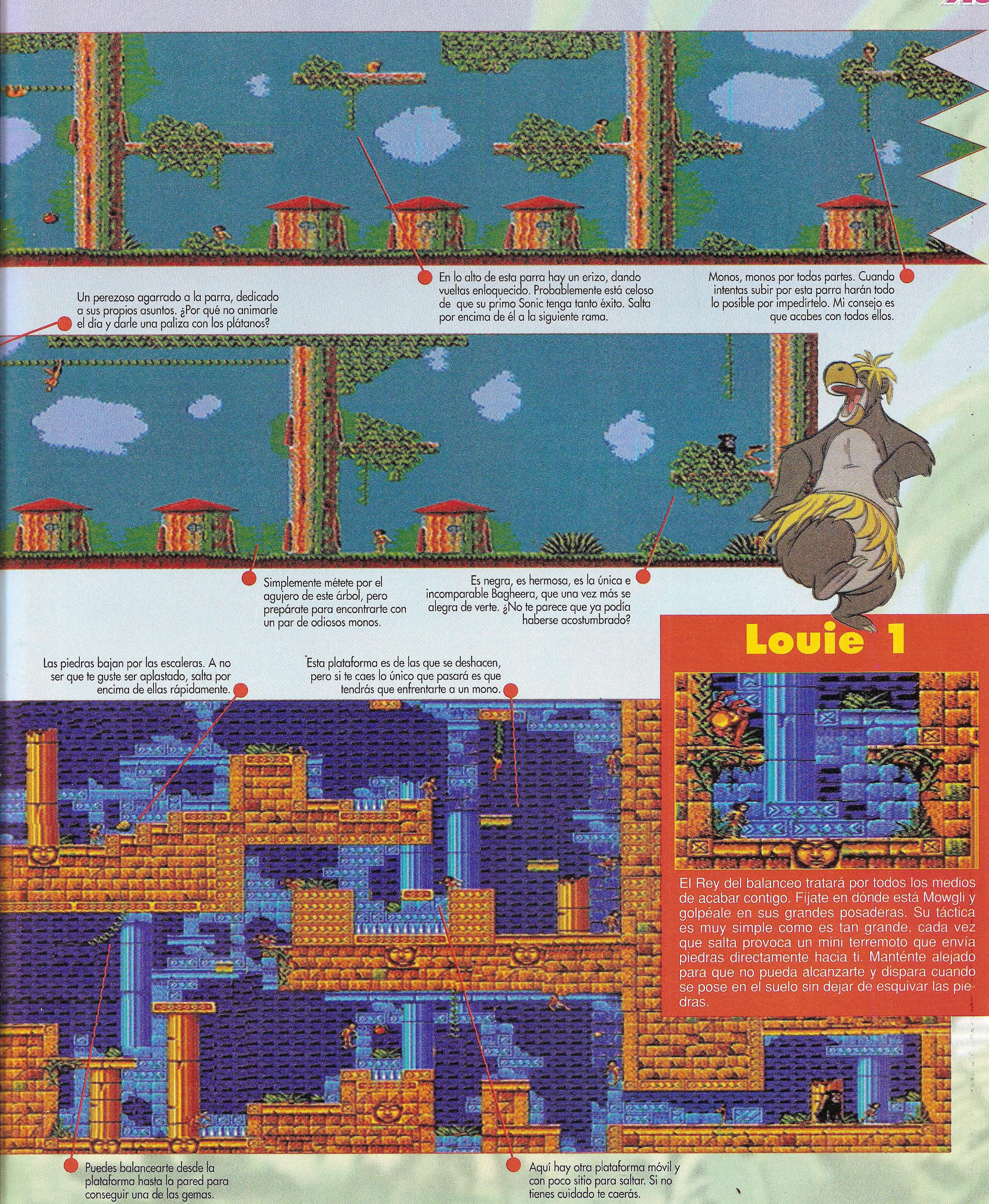
Nivel 7



Abre la puertecilla para acceder a la habitación y toca a la rana. Te traspasará su poder de saltar grandes distancias, algo muy útil para más adelante.

Es un cráneo clavado en una estaca. No pierdas el tiempo intentando matarlo. Es invencible y lo mejor es esquivarlo.

Custodiada por un montón de monos y debajo de las plataformas hay otra gema. No es necesario recoger todas las gemas en este nivel.



Un perezoso agarrado a la parra, dedicado a sus propios asuntos. ¿Por qué no animarle el día y darle una paliza con los plátanos?

En lo alto de esta parra hay un erizo, dando vueltas enloquecido. Probablemente está celoso de que su primo Sonic tenga tanto éxito. Salta por encima de él a la siguiente rama.

Monos, monos por todas partes. Cuando intentas subir por esta parra harán todo lo posible por impedírtelo. Mi consejo es que acabes con todos ellos.

Simplemente métete por el agujero de este árbol, pero prepárate para encontrarte con un par de odiosos monos.

Es negra, es hermosa, es la única e incomparable Bagheera, que una vez más se alegra de verte. ¿No te parece que ya podía haberse acostumbrado?

Las piedras bajan por las escaleras. A no ser que te guste ser aplastado, salta por encima de ellas rápidamente.

Esta plataforma es de las que se deshacen, pero si te caes lo único que pasará es que tendrás que enfrentarte a un mono.

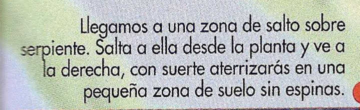
Louie 1

El Rey del balanceo tratará por todos los medios de acabar contigo. Fíjate en dónde está Mowgli y golpéale en sus grandes posaderas. Su táctica es muy simple como es tan grande, cada vez que salta provoca un mini terremoto que envía piedras directamente hacia ti. Manténte alejado para que no pueda alcanzarte y dispara cuando se pose en el suelo sin dejar de esquivar las piedras.

Puedes balancearte desde la plataforma hasta la pared para conseguir una de las gemas.

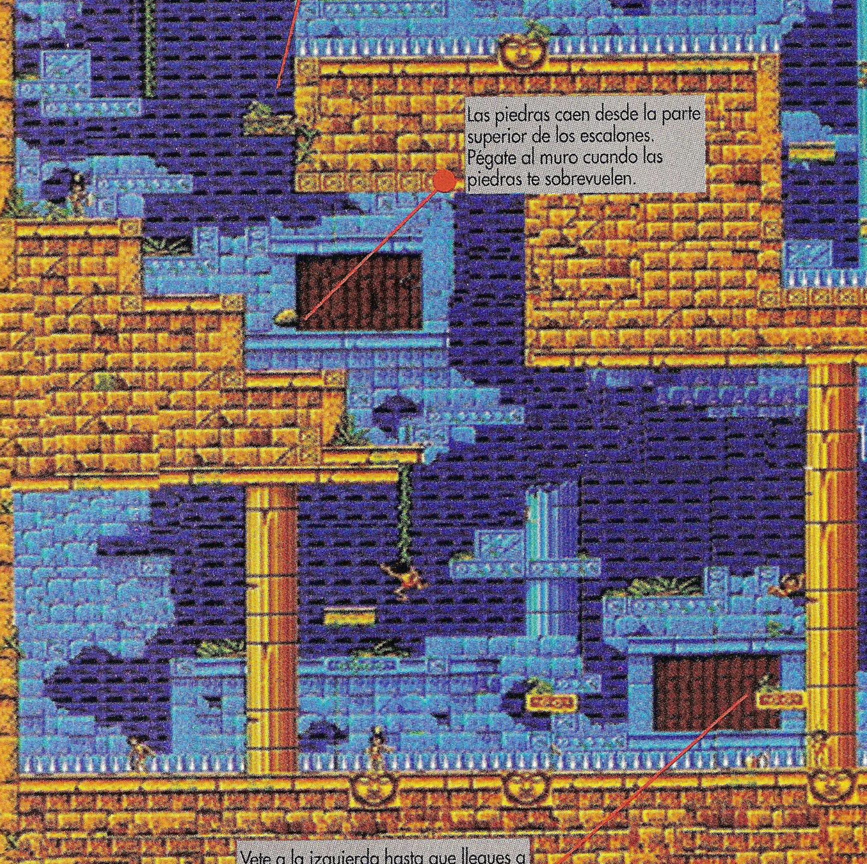
Aquí hay otra plataforma móvil y con poco sitio para saltar. Si no tienes cuidado te caerás.





Todavía continúas en las ruinas. Debes encontrar a la pantera. Aunque parezca mentira, el verdadero peligro no son los escorpiones o las piedras, sino el gran número de espinos que hay en el suelo. Una gran parte del camino la tendrás que hacer por los aires sino quieres verte empalado en una de las espinas. Así, que tus movimientos deberán ser más que perfectos.

Nivel 8



Llegamos a una zona de salto sobre serpiente. Salta a ella desde la planta y ve a la derecha, con suerte aterrizarás en una pequeña zona de suelo sin espinos.

Más plataformas que se desvanecen y a no ser que saltes a la derecha desde la última, te verás empalado de nuevo.

Las piedras caen desde la parte superior de los escalones. Pégate al muro cuando las piedras te sobrevuelen.

Vete a la izquierda hasta que llegues a una de las plantas trepadoras.

Si intentas saltar, las piedras se desprenderán del el techo, así que espera a que caigan y luego sigue.

Algo muy afilado espera a Mowgli si se confunde y cae desde las plataformas.

TRUCO

¡Aquí va un gran truco! Después de la pantalla de introducción de Walt Disney, presiona Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha y Start. De esta manera podrás acceder a cualquier nivel del juego instantáneamente.

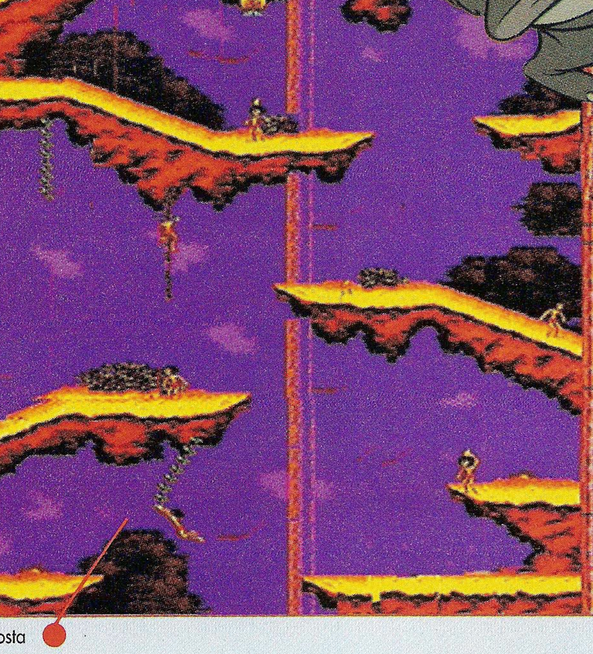
El sol se pone sobre la jungla y Mowgli tendrá que vérselas con abejas, mangostas y monos si quiere conseguir las ocho gemas que necesita para superar el nivel. Nuestro héroe tiene que recorrer todo el nivel para poder descansar al final, poniendo sus pies a remojo y viendo como se oculta el sol. En realidad, lo que hay que hacer es conseguir todas las joyas y ganar todo el dinero que puedas ya que lo necesitarás después de ocho niveles.

Nivel 9

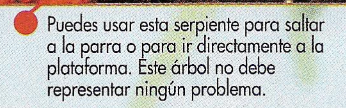
Dispara al búho y éste te lanzará algunas manzanas a la cabeza. Bueno, solo es un juego, ¿no es cierto?

Este mono colgante está esperando a lanzarte un coco.



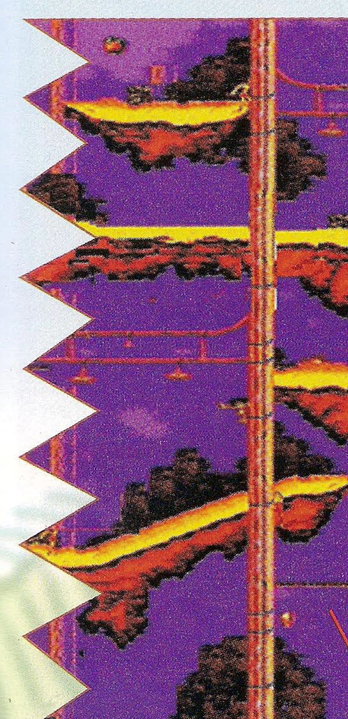


¡A nadar, Mowgli! Cuidado con la mangosta peluda. Este desagradable animal se merece unos cuantos plátanos.



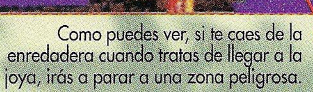
Puedes usar esta serpiente para saltar a la parra o para ir directamente a la plataforma. Este árbol no debe representar ningún problema.

Estos endebles tablones puede ser un problema para alguien que no tenga unos dedos muy ágiles, pero después serás recompensado con una joya.









Como puedes ver, si te caes de la enredadera cuando tratas de llegar a la joya, irás a parar a una zona peligrosa.

Mowgli debería prestar atención a ese grupo de pixels, que en realidad es un enjambre de abejas asesinas.

Hay una joya suspendida en el aire, pero para llegar a ella hay que atravesar una nube de abejas.

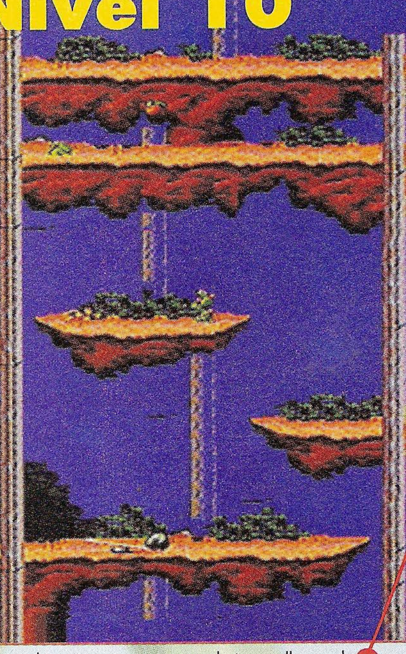


¡Ya está, Mowgli! El último nivel se desarrolla en la noche. Una vez más, debes recoger las joyas, pero esta vez será un poco difícil atravesar las plataformas. Como es de noche, los murciélagos están al acecho. Por ahora, Mowgli tiene la clave del éxito, el ensayado método de saltar de las tablas que se hunden en los puentes a las balanceantes parras y disparar plátanos.

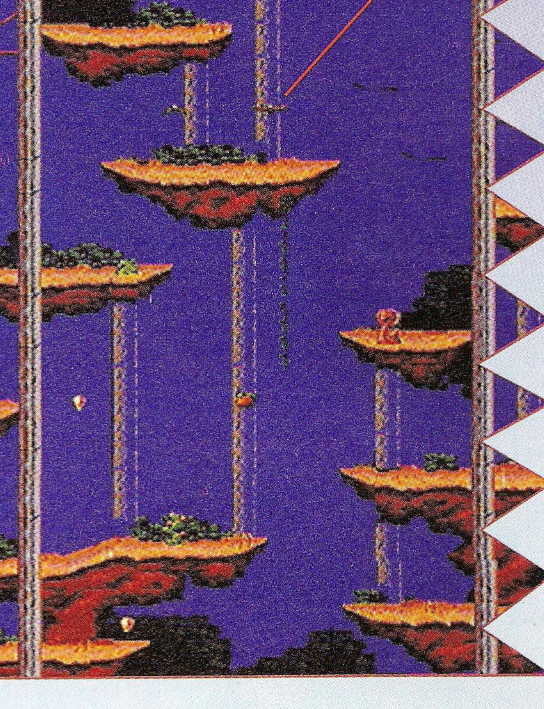


Una joya justo antes del puente. Este está ahí para llegar a la plataforma de la izquierda.

Hay dos murciélagos dispuestos a chupar la sangre de tus venas.





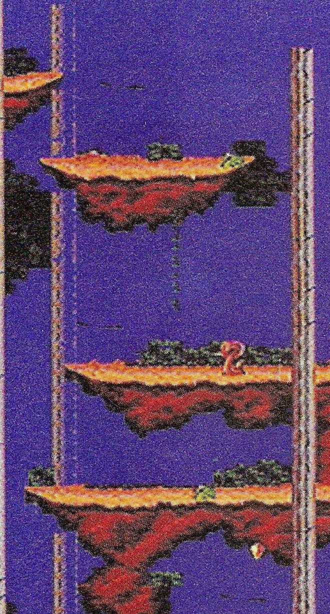


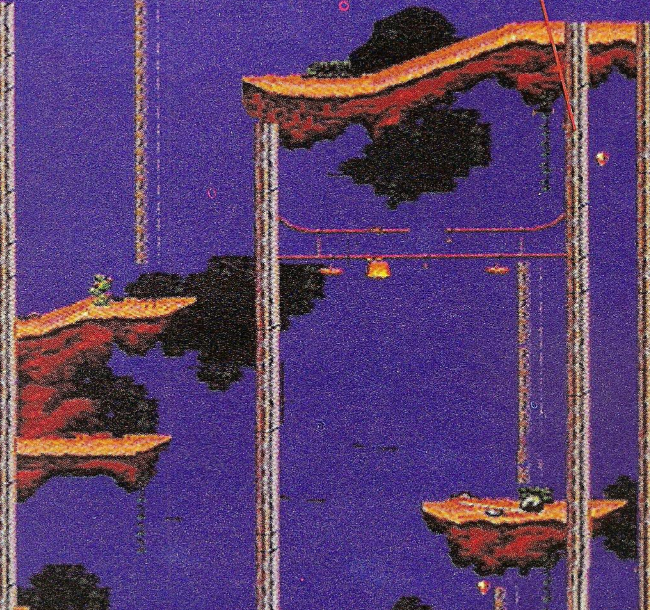
El ángulo necesario para coger la joya y llegar al saliente opuesto es difícil de lograr. Salta todo lo que puedas y trata de tocarla con las piernas.

¿Estás lo suficientemente hambriento como para tomar algo de fruta? Olvida los modales, es el momento de comer.

Cuando saltes a coger esta gema, procura llegar a la isla de la izquierda.





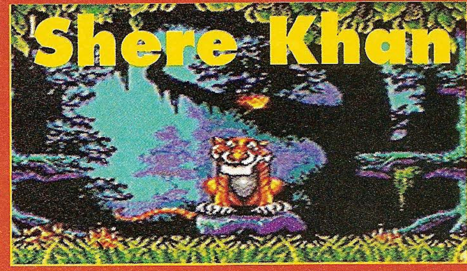


Si quieres esta manzana, puede que sea porque eres arriesgado o simplemente estúpido. Hay una posibilidad entre diez de que lo consigas.

Utiliza la serpiente para saltar a la parra bomboleante.

Un juego al más puro estilo Disney que hará las delicias de los nostálgicos de los dibujos animados.

El último guardián, Shere Khan, hará todo lo posible por acabar con tu existencia a base de coletazos. Sólo puedes dispararle desde el suelo. Utiliza las ramas de ambos lados para saltar sobre la cabeza del tigre y ponerte fuera de su alcance. Evita también ser carbonizado por las llamaradas que salen de las ramas y del suelo.



MISIONES DE CAMPAÑA



ENTRENAMIENTO – DIA UNO

Hoy vamos a practicar el control de las vistas y, si hay suerte, podrás conseguir tu primer derribo. Todo lo que tienes que hacer es simplemente dirigirte al blanco usando el mapa y pulsar Start, mientras mueves el joypad a Derecha o Izquierda. Cuando el piloto del F-16 te lo diga, pulsa B y, ¡voila!, el blanco está frito.

ENTRENAMIENTO – DIA DOS

Te ha parecido que la última misión era muy fácil, ¿no? Bien, veamos cómo te manejas tú solo, ya que en esta misión tendrás que buscar, atrapar y disparar al blanco por tus propios medios. El arma que disparas es un misil Paveway guiado por láser.

El blanco es un edificio situado en un grupo de construcciones parecidas, lo que, como ya podrás imaginar, puede causar algunos problemas si no sabes lo que estás haciendo. Selecciona el objetivo pulsando Start y Derecha o Izquierda simultáneamente hasta que el ordenador se enganche al correcto. Ahora sólo tienes que mandarlo al infierno pulsando B. Recuerda mantener el cursor dirigido al blanco y no a otro edificio. Si has sido capaz de acabar con el primer edificio y te sientes confiado, haz que el avión de la vuelta y ve a por el segundo blanco de la misma forma. Si por el contrario quieres volver a tierra firme, puede volver a casa volando. Pulsa Start y selecciona "Return to base" entre todas las opciones. A lo largo del campo de batalla hay dispersas muchas unidades de seguimiento por radar (ya te darás cuenta si no las has destruido antes) de modo que ándate con ojo y ten listo el disparador. El Radar Beam Imaging System será el que te muestre donde están emplazadas estas unidades y a ti te corresponde la misión de acabar con ellas y conseguir más puntos.



ENTRENAMIENTO – DIA TRES

El misil Maverick guiado por TV es el que vas a usar hoy. Para asegurar que impactas en el blanco, tienes que guiarlo tú mismo. El objetivo es un edificio que se localiza entre varias estructuras similares y son necesarios un par de impactos para derribarlo.



Encuéntralo pulsando Start y cambiando entre los edificios hasta localizarlo. Luego espera hasta que el triángulo empieza a parpadear en rojo y pulsa B para disparar. Ahora debes ver la acción desde la perspectiva del misil para guiar a éste hasta el objetivo. En misiones posteriores, es posible que necesites asegurar el blanco.

Si ese es el caso, el Maverick será el arma adecuada.

The AIM-9P is a smaller version of the M-Sidewinder. This is the definitive close-in air-to-air weapon. Take two they're small.

OPERACION NICKEL GRASS, GRENADA (1982)

Tu primera misión no oficial es apoyar al grupo de ataque Delta Force para asegurar las instalaciones de la prisión Hill. Hay una guarnición enemiga en Fort Frederick que tiene el control logístico de toda la zona. Neutralízala. No encontrarás demasiada resistencia, ni fuego antiaéreo y una cobertura de radar bastante escasa. Como en las misiones de entrenamiento, debes seleccionar el blanco con Start y pulsar Derecha o Izquierda para mantenerlo a la vista. Cuando estés cerca, usa las bombas de 2.000 libras.

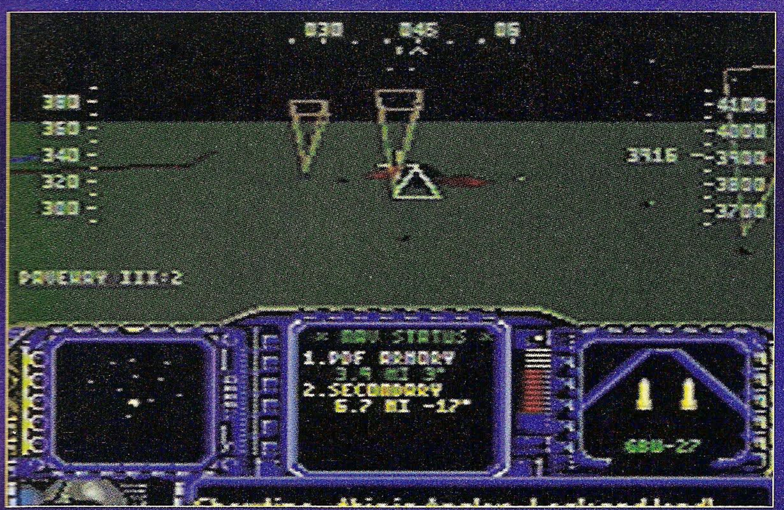


OPERACION EL DORADO CANYON, LIBYA (1986)

Los stealths van a llevar a cabo un ataque quirúrgico contra uno de los principales aeropuertos militares de Libia. Cada uno de vosotros tiene que asignar blancos a una escuadrilla de bombarderos F-111. Estos aviones estarán armados con Mavericks guiados por láser y sólo

Los simuladores de vuelo para la Mega Drive son bastante escasos, con pocos títulos que merezcan la pena. Por eso es una suerte que Electronic Arts se haya decidido a lanzar este cartucho al mercado. Con unos controles ultrarealistas (créeme, yo he volado en uno) y una devastadora potencia de fuego, F-117 Night Storm se convierte en una experiencia inolvidable. Prepárate para el mejor vuelo nocturno de tu vida.

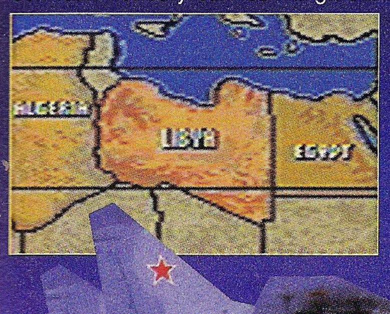




darán una pasada, por lo que tienes que designar los blancos con mucha precisión.

Cambia entre los posibles objetivos y ten en cuenta que el HUD tardará aproximadamente un segundo en cambiar al blanco que hayas seleccionado.

Los objetivos a destruir son la torre de control del aeropuerto militar de Trípoli y la propia instalación aeroportuaria. Intenta también acabar con los aviones y con los hangares.



Te encontrarás algunos radares de bajo nivel, por lo que tendrás que hacer frente a una cierta cantidad de munición antiaérea si eres detectado. Cuidado con los MIG-21 y recuerda que tienes un cañón por si te quedas sin bombas.

MISION DOS: Asesinato es el nombre del juego. Tu misión es matar al loco que controla las fuerzas rebeldes. El puesto de control en que se esconde es un complejo conjunto de edificios y esta vez no tendrás el apoyo de los bombarderos ni la escolta de los cazas. Para sobrevivir tendrás que evitar que te detecten. La mejor arma para este trabajo es el Paveway. Si necesitas seleccionarlo, pulsa A para elegir entre las distintas armas. El centro de mando está protegido por muchos radares, de modo que vuela bajo y usa los cañones para destruirlos si tienes que hacerlo.

OPERACION JUST CAUSE, PANAMA (1989)

Ahora se trata de una operación estratégica en Panamá. Ayudarás al Batallón Ranger a asegurar los barracones y la armería de Río Hato.



El objetivo principal es la armería central de las Fuerzas Panameñas de Defensa y su almacén de suministros. Pulsa el botón B para disparar tus armas y recuerda mantener el cursor centrado en el edificio todo el tiempo para conseguir una mayor precisión. No encontrarás mucha oposición aérea y el fuego antiaéreo será escaso, así que la misión no debe presentarte problemas.

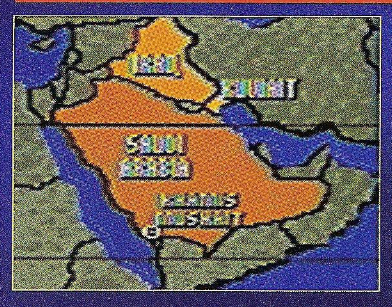
MISION DOS: Tu objetivo es patrullar la ciudad de Panamá y buscar unos blancos. Tienes que acertar en el palacio presidencial y en el edificio de Radio Nacional. Cambia al mapa y observa tu posición en relación con los objetivos. La orientación inicial de esta misión cambiará cada vez, de forma que no es demasiado predecible. Mi consejo es que vueles bajo, de manera que el radar no te pueda detectar. Afortunadamente, hay pocos radares y antiaéreos.

OPERACION DESERT STORM, SAUDI ARABIA (1991)

Los blancos principales de una guerra que todos vivimos (al menos por televisión) son el Centro Internacional de Comunicaciones y la emisora Centra Iraquí. Es necesario que destruyas completamente estos dos objetivos (recuerda, si no consigues cumplir los objetivos de la misión, habrás fallado).

Elige entre tus armas pulsando el botón A. La defensa aérea iraquí es dura y este es un entorno extremadamente hostil, así que una vez que sepan que estás ahí, serás historia. Si ves que se acerca algún MIG, elige un Sidewinder y espera a que se acerque hasta 1.7 millas. Tan pronto como el triángulo se ponga rojo, dispara un misil y mantén el blanco a la vista. El Sidewinder hará el resto.

MISION DOS: Los siguientes objetivos son el Centro de Defensa Aérea de Bagdad y el Palacio de Comunicaciones. Destrúyelos pulsando el botón B y manteniendo el cursor sobre el blanco. Como en la anterior misión, puedes esperar montones de antiaéreos y lanzadores de misiles

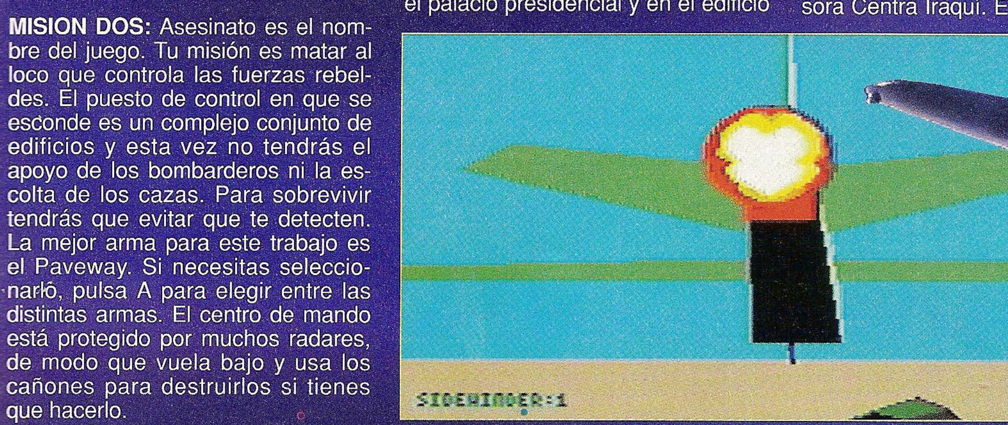


TRAYECTORIA BALISTICA

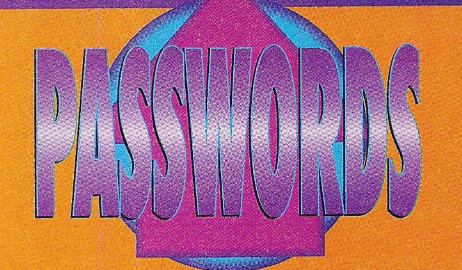
- Echa una mirada al mapa tan a menudo como puedas, no sólo para ver dónde estás sino también para planear tu ruta de ataque. La última cosa que querrás es tener que depender de tu sentido de la orientación cuando estás siendo atacado por una docena de misiles SCUD.
- La mejor forma de evitar el radar enemigo es volar muy bajo. Intenta volar a unas 200-300 marcas sobre el suelo. También es posible evitarlos si vuelas por encima de las 4.000-5.000 marcas y más allá del alcance del radar.
- Cuando falles en un ataque, pueden intentar hacer un looping pulsando el botón de dirección hacia atrás. Con un poco de suerte te volverás a encontrar con el objetivo.

CAMBIANDO DE ARMAS

- La mejor táctica para eliminar edificios y otros objetos inmóviles con un arma potente, como son los Paveway y los Maverick, es alinearse con el blanco y espera a que la luz roja se encienda. Cuando estés preparado, pulsa B y mantén el cursor alineado sobre el objetivo y trata de mantenerlo hasta que el blanco sea destruido.
- Para abatir a los cazas enemigos debes seleccionar los misiles Sidewinder con el botón A y luego esperar hasta que tengas al avión enemigo a la vista. Dispara rápidamente tan pronto como puedas ver el cursor de blancos iluminado y... un avión menos del que preocuparse.
- Cuando tengas que usar el cañón sobre un blanco en tierra, alinéate con él, espera hasta que estés suficientemente cerca y dispara. Asegúrate de mirar al altímetro ya que es muy fácil olvidarse de él cuando estás concentrado en el blanco y estrellarse contra el suelo.







Entrenamiento Día Dos	FZYJ4H
Entrenamiento Día Tres	PL3YR8
Operacion Nickel Grass	GL5QH8
Operacion El Dorado	9Y69EG
Operacion Just Cause	PXZ3KF
Operacion Desert Storm Pt1	TYRKLG
Operacion Desert Storm Pt2	LBMR9B
Operacion Desert Lightning	KV49ED
Operacion Pollo Loco	6GHDCG
Operacion Snow Cap	9NPKA3
Operacion Wood Acre	5QXR65
Operacion Scarlet Claw	WATH27
Operacion Iron Worker Pt1	HGGVC5
Operacion Iron Worker Pt2	BS2SR7

SAM. En esta misión el radar es más efectivo, por lo que es importante volar bajo si puedes. También tienes que contar con la ayuda de dos F-15 que deberán atacar antes que tú, ya que su combustible se agotará pronto. Usa tus propias bombas al final y si te quedas sin ellas, emplea el cañón.

MISION TRES: Hoy tendrás que acabar con las instalaciones de armamento nuclear iraquí en Tuwaitha. Esta zona está muy bien cubierta por el radar por lo que las armas antiaéreas te crearán muchos problemas. Una vez más, si ves algún MIG cerca destrózalo rápidamente antes de que tenga oportunidad de atacarte. En esta parte habrá unos tres aviones enemigos, pero no debes preocuparte si eres lo suficientemente rápido como para destruirlos pronto.

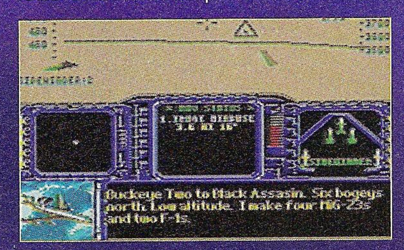
MISION CUATRO: Es hora de acabar con algunos SCUDs. Aquí tienes que trabajar con los F-15 que bombardearán los blancos en tu lugar. Para evitar la detección volarán fuera de ruta, por lo que tienes que adquirir los blancos rápidamente ya que los F-15 necesitan tiempo para llegar hasta ti. Además se quedarán sin combustible muy pronto. Llámales pulsando el botón A y seleccionando entre las armas a tu disposición hasta que llegues a estos dos cazas.

A lo largo de la misión se te pedirá que destruyas también una planta química. Para conseguirlo primero tienes que eliminar a los SCUDs que tienes delante y luego dar la vuelta, ya que te enfrentarás a sus estelas en el aire. El ordenador de a bordo te preguntará si destruye el objeto cuando estés a tiro. Engánchalo, dispara y luego ve a por el último SCUD. Destrúyelo para completar la misión.

MISION CINCO: La Planta de Investigación Química y Biológica de Sammarra. Hay pocas cosas más defendidas que esta planta. No hay que preocuparse por los cazas enemigos, pero hay un montón de antiaéreos, de modo que deberás volar pegado al suelo para evitarlos en lo posible. Cuando estés cerca del blanco, el triángulo se pondrá rojo, suelta la bomba con el botón B y luego dirige la bomba hacia el objetivo. Si la dejas caer muy tarde, el misil volará directamente por encima de la planta.

OPERACION DESERT LIGHTNING, SAUDI ARABIA (1993)

Ahora vuelas en el F-117C. Con todas sus nuevas posibilidades de combate, serás un enemigo considerable. Previamente, el enemigo, si te encontraba, trataba de sacarte de los cielos con total impunidad, sabiendo que no podías devolver el golpe. Ahora sí puedes.



La ONU ha designado una zona de exclusión aérea sobre Irak, pero los iraquíes han hecho caso omiso de esta resolución y atraviesan continuamente este espacio neutral para atacar a indefensas aldeas y pueblos de la zona. Cuando tratamos de interceptarlos, dan media vuelta y se internan en su territorio. En este momento hay seis aviones sobrevolando la zona y al menos tendrás que abatir a tres de ellos.

Elige el Sidewinder como arma en esta misión, ya que no hay blancos en tierra. Cuando te acerques al campo de batalla, los enemigos se irán haciendo visibles. Tan pronto como el primero te vea, lanza un Sidewinder y luego elimina el resto sucesivamente. Intenta acabar primero con los más cercanos y utiliza también los cañones. Recuerda que si giras a mucha velocidad y utilizas el cañón, las balas trazarán un arco y tendrás que compensar este efecto. La mejor manera de hacerlo es disparar por delante del objetivo y esperar que las balas acierten en la trayectoria del avión.

MISION DOS: El objetivo principal es el edificio de la Comisión Nuclear Iraquí y la planta de fertilizantes. Los iraquíes han conseguido reconstruir su defensa aérea a los niveles anteriores a la operación Tormenta del Desierto, lo que quiere decir que te encontrarás con muchos problemas. Te incordiarán muchos cazas enemigos y tendrás que decidir si vas a por cada uno de ellos o a por el blanco principal. Recuerda que tu tiempo es limitado. Personalmente, recomiendo ignorar a los aviones y concentrarse en los objetivos terrestres. El radar enemigo también es potente, de forma que una vez más la solución es el vuelo a ras de suelo, la eliminación de los radares con el cañón y la rápida dispersión de las bombas sobre los objetivos reales.

MISION TRES: Ahí vamos de nuevo. Un bombardero con una carga secreta de armas biológicas va a ser empleado en una operación en territorio kurdo. Cuando las fuerzas francesas te indiquen que la carga está en el avión debes comenzar tu misión. Hay poco tiempo y si no coges al enemigo pronto, se escapará. Habrá una importante escolta para el bombardero, pero debes ignorarla y concentrarte en la destrucción del avión, intentando cazarlo cuando esté en el suelo. La mejor arma para esta misión es el Paveway, así que escógelo antes de comenzar. Durante el vuelo, pulsa el botón A para seleccionarlo. Si das tiempo a que despegue el bombardero, tendrás que acabar con él a base de Sidewinders o balas. No tienes mucho tiempo para hacerlo, pero el



bombardero volará bajo y lento, de modo que tendrás que sobrevolarlo varias veces para destruirlo.

OPERACION POLLO LOCO, BOSNIA/HERZEGOVINA (1994)

En esta misión tendrás que destruir cuatro emplazamientos de armamento que se dedican a bombardear a convoyes inocentes. Encuéntralos y destrúyelos, recordando mantener el cursor sobre los blancos en todo momento. La seguridad del convoy de la ONU depende del éxito de esta misión. Habrá fuego antiaéreo esporádico, pero no tendrás que preocuparte por los aviones enemigos, simplemente porque no los hay. Es como pescar en un barril.

MISION DOS: Hay seis bases desde las que operan los rebeldes y debes destruir todas ellas antes de completar la misión. No hay lugar para los errores. Selecciona las bases pulsando Start y Derecha o Izquierda como siempre. Volarás con el último



miembro de la familia F-117, el F-117E. Este avión tiene mayor capacidad de armamento y es más adecuado para misiones multipropósito.

OPERACION SNOWCAP, PERU (1994)

Tienes que destruir cuatro de las principales bases del narcotráfico en la selva peruana. Las malas noticias son que éstas cuentan con el apoyo



de un aeropuerto, numerosos vehículos de transporte y una elaborada red de defensa por radar. Este nivel es muy difícil de completar y necesitarás usar toda la habilidad como piloto que poseas. La mejor estrategia de ataque que te puedo recomendar es volar muy alto, localizar el blanco, elegir tu arma pulsando A y luego picar para destruirlo. Después de hacer esto, vuelve a subir y repite la estrategia con todos los edificios. Una cosa que tienes que recordar es que no debes ser detectado, así que destruye al avión que trata de hacerlo con los Sidewinders. De otra forma, serás constantemente importunado por los MIGs e incluso puedes llegar a ser derribado.

OPERACION WOOD ACRE, CUBA (1995)

Los objetivos principales son el Communication Militare del centro de



La Habana, el cuartel general del Ejército Nacional, el Central Air Defense Military y Gunes Military Airport. Debes destruir los cuatro emplazamientos. Selecciónalos, elige tu arma y cuando tengas un edificio a la vista, pulsa el botón B para soltar una bomba. Buena suerte.

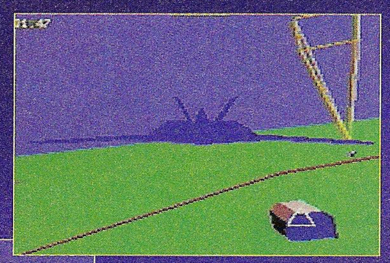
MISION DOS: Tienes que acabar con varios aviones de transporte que intentan escapar de ti. Recuerda que hay muchos señuelos, de forma que



tendrás que elegir el blanco con precisión. La mejor táctica de vuelo es bajar contra los aviones desde arriba y cuando consigas un derribo, volver a subir y repetir el proceso hasta que elimines a todos los aviones. Hay muchos cazas enemigos que te atacan continuamente, pero como siempre, ignóralos y concéntrate en completar la misión antes de que se acabe tu tiempo.

OPERACION SCARLET CLAW, LIBYA (1995)

Uno de nuestros F-117C Night Hawk ha sido robado por el enemigo y debe ser completamente destruido. Y eso, Sr. Top Gun, es lo que tú tienes que hacer para completar esta misión. Ve hacia el sur y después de destruir a algunos MIGs te encontrarás con el Stealth Fighter.

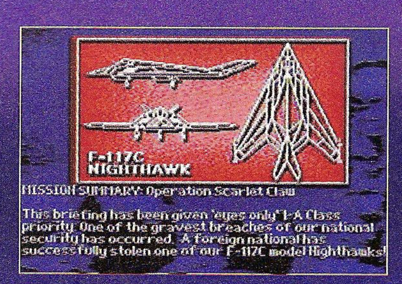


Es una tarea difícil porque el piloto enemigo te dispara continuamente desde tus ángulos muertos (por detrás y debajo de ti). La mayor parte del tiempo tendrás que volar en círculos, pero trata de cambiar de dirección súbitamente o intenta hacer un looping. Lo cogerás desprevenido y podrás intentar abatirlo. Asegúrate de que tienes los Sidewinders preparados para un lanzamiento instantáneo cuando lo tengas enganchado, ya que no tendrás segundas oportunidades. También debes utilizar tus ametralladoras, pero es muy difícil acertar ya que el enemigo se mueve muy rápido.

OPERACION IRON WORKER, KOREA (1996)

El objetivo de esta noche es un Airforce HQ que fue asaltado por un comando de las Fuerzas Espaciales coreanas. El Centro de Mando es uno de los blancos, así como el edificio de las comunicaciones y algunos hangares que ocultan varios F-16. Cuentas con todo el apoyo de los cazas y los bombarderos, de modo que estás en tu elemento.

Ve primero a por los hangares, utilizando los Paveway para lograr un mayor efecto. Si te quedas sin munición, siempre podrás utilizar el cañón



contra los edificios, ya que es más fácil atacar a los edificios que a los hangares. El fuego antiaéreo y la respuesta de los cazas es un problema añadido y cuanto antes los des-



truyas, antes podrás volver a tu base. El tiempo de esta misión es muy limitado.

MISION DOS: Tienes que destruir nueve camiones de transporte de misiles para completar la misión. Selecciónalos con el botón Start y pulsa Izquierda o Derecha para mantenerlos enganchados, luego elige el arma y lanza la bomba. Ignora el fuego antiaéreo y los aviones y realiza un ataque bajo sobre los camiones. Una misión muy fácil.

MISION TRES: Tu próximo objetivo está rodeado por una de las redes de radar más densas de todo el juego y además hay muchos antiaéreos. Los interceptores MIG-29 y los F-111 intentarán destruirte a toda costa, así que ten cuidado con ellos.

Selecciona entre las armas aire-tierra y las de aire-aire presionando el botón A y asegúrate de enganchar bien tus blancos. Hay varios F-16 pilotados por norcoreanos y sería una buena idea acabar con ellos al principio, cuando estén cerca de sus bases.

MISION CUATRO: En esta misión tienes que llevar a cabo una cacería de SCUDs. Engánchalos, selecciona la bomba y destrúyelos pulsando el botón B (manteniendo el cursor alineado con el blanco en todo momento). Los F-15 te echarán una mano cuando los llames. Aquí, el truco es utilizar a los cuatro F-16 para eliminar los primeros cinco blancos (sin dejar ni uno) y luego utilizar tus propias bombas para acabar con el resto. Por supuesto, hay montones de MIGs y, al menos, tendrás que destruir dos o tres para tener tiempo suficiente para completar la misión. Además, debido al gran número de blancos, el tiempo puede resultar un poco escaso.

Esta es una de las misiones más difíciles del juego y es esencial que elijas bien la dirección de aproximación, seleccionando la ruta más corta hacia el objetivo. En cuanto se acabe el tiempo tendrás que regresar.

MISION CINCO: Esta es la última misión y, para variar, incluye bombardeo. Hay que destruir seis objetivos: el Ministerio de Defensa, el Cuartel General del Aire, los dos cuarteles de la Milicia y los dos Centros de Mando del Ejército. Están muy bien defendidos por la Fuerza Aérea (no es ninguna broma) y por unos pocos cientos de antiaéreos. Esta es la misión más dura de



todo el juego y para completarla tendrás que utilizar todos tus Paveway sobre tantos edificios como puedas (intenta no fallar ninguno) y luego tendrás que volar bajo para usar la ametralladora sobre el resto de los objetivos. Buena suerte.

Ahora tienes la oportunidad de volar en uno de los aviones más sofisticados del ejército americano: el F-117 Stealth Fighter y demostrar todo lo que vales como piloto de combate.

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: F-117 Night Storm
TIEMPO PARA ACABARLO: 3 días
RECORD MAS ALTO: 7.750.500
NUMERO DE NIVELES: 12 misiones
DIFICULTAD: Difícil





Un nivel muy simple que te servirá de entrenamiento de forma que te acostumbres a controlar a Sparkster. Practica y perfecciona tu ataque a propulsión y utiliza la cola para colgarte de los árboles. Sparkster nota que algo va mal cuando ve que el palacio real está en llamas y, mientras se dirige hacia él, se encuentra con el ejército del Caballero Negro.

Puedes derrotar a los hombres-cerdo con unos pocos golpes de tu espada. Con uno, saltarán fuera de sus armaduras, si les vuelves a golpear, conseguirás más puntos.

Salta hacia arriba cuando estés debajo de la rama y pulsa Arriba. Te encontrarás colgando arriba y abajo y podrás saltar sobre la plataforma para continuar con tu búsqueda.

Para pasar este árbol necesitas volver a practicar la técnica de colgarse de la rama. Puedes recoger algunos iconos extra que están a lo largo de la rama.

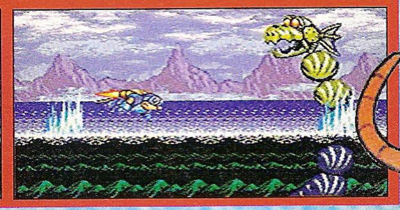
Tienes que tratar con estos caminantes de la misma forma que con los coches de guerra (ver página opuesta). Simplemente dispara como un loco cuando se acerquen a ti.

Nivel 1-2

Es el momento de que Sparkster dispare como un loco. Los robots no representan un problema excesivo, ya que la verdadera dificultad es el Robo-ness. Dispárale a la cabeza por debajo y cerca del agua para matarlo.

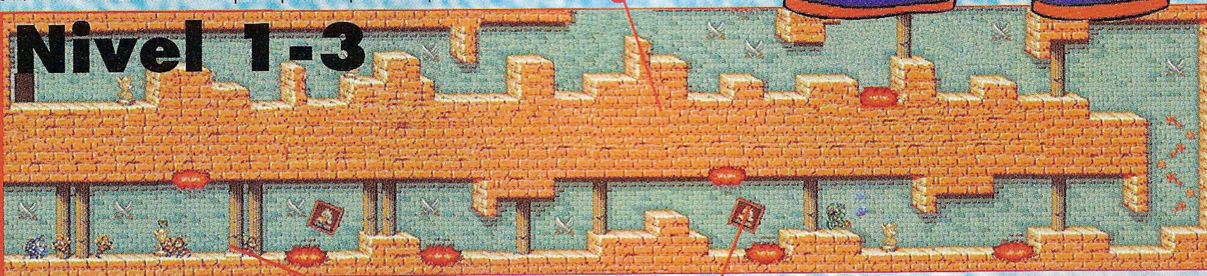






Tres ráfagas de fuego vendrán directas hacia ti. Las dos primeras se dirigirán a la última posición que ocupaste, mientras que la tercera vendrá ligeramente más alta. Lo mejor es pasar rápidamente fuera del alcance de los disparos por debajo de ellos para evitar ser dañado.

Cuando Sparkster llega al palacio es recibido por una escena de pánico y caos. La primera parte consiste en avanzar recto y no debe ser un problema para una zarigüeya. Sobrevivir en la segunda parte es más complicado. La clave para pasar es controlar el tiempo entre los saltos sobre las explosiones de fuego.



Ignora a las damiselas en apuros y concéntrate en atravesar las hogueras que hay por todo el palacio.

¡Qué irónico es que el enemigo esté envuelto en llamas! Golpéale con tu espada y sal corriendo. Recuerda: nunca juegues con fuego a menos que te quieras quemar.

MEGA DRIVE

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

El juego más caliente de Konami, Rocket Knight Adventure ha insuflado nueva vida al campo de los juegos de plataformas para Mega Drive. Se convirtió instantáneamente en un clásico cuando se lanzó hace unos meses y Sega XS quiere hacerle justicia con el mapa completo y la solución del juego. La cruzada de Sparkster contra el malvado Imperio lleva a la Mega Drive a nuevas cotas de calidad. Así que colócate tu brillante armadura y prepárate para vivir esta aventura.



[redacted]

Para acabar con estos coches de batalla tendrás que golpearlos varias veces antes de que exploten, así que la mejor táctica consiste simplemente en apretar el botón de disparo antes de que te toquen.

¡Cielos! Cerdos paracaidistas. La ruta inferior es el camino más seguro. Sin embargo, puedes conectar tu cohete y abrirte camino a golpes.

[redacted]

Aquí hay una vida extra. Utilizando el balanceo de tu cola, sube por el árbol y, cuando estés arriba, cuélgate hacia la izquierda y salta a la derecha hacia el saliente.

Gracias al ataque de propulsión tú no tendrás problemas con estos hombres-cerdo.

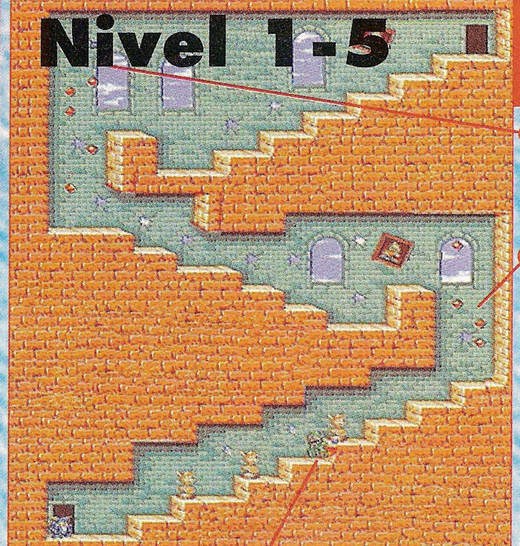
Salta detrás del tanque, donde es vulnerable, y acaba con él fácilmente. Luego gira contra el submarino cuando te ataque.



Después de los horrores del último nivel, Sparkster se encuentra con una inofensiva ascensión hasta lo alto. Ve en diagonal contra las paredes y podrás alcanzar el próximo saliente. Recoge todos los diamantes que veas.

Y aquí está la salida.

Aquí estás en la base del nivel, preparado para iniciar la ascensión hasta arriba.



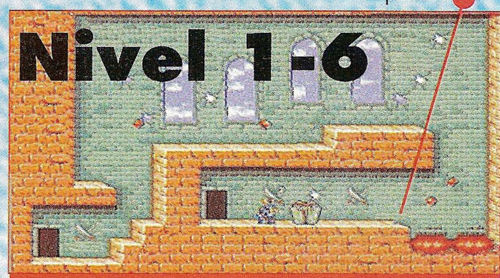
Otro nivel simple que debes pasar sin dificultades. Los únicos peligros son esos chillones y acalorados hombres-cerdo que accidentalmente se han visto envueltos en llamas.

Aquí hay una vida extra. La coges impulsándote hacia arriba con el cohete y disparando hacia arriba en vertical.

Sube por aquí y recoge las esmeraldas que están a mitad de camino.

Sube por la escalera, con cuidado de no ser golpeado por ninguno de los cerdos que corren por aquí.

Simply stand here and diagnolly power off the wall to reach the higher platform.



Al empezar este nivel recibes un regalo de cumpleaños, pero no te confíes: es un hombre-cerdo. Apuñálale y sigue tu camino.

Guardián del Nivel 1







Este impresionante monstruo aparecerá por el techo tres veces antes de atravesar las dos paredes. Luego, empezará a escupir bichos desde su boca (el rojo es vulnerable a tu ataque), antes de comenzar todo el proceso de nuevo. Golpéale cuando su cabeza esté al descubierto para acabar con él.

Nivel 2-1





Hay dos niveles en este nivel. En el primero hay un gran robot guardián controlado por un hombre-cerdo. Para derrotarle debes impulsarte con el cohete y disparar en diagonal contra su cabeza. La segunda parte se supera nadando por el fondo del río y quedándose ahí. No puedes sufrir ningún daño.





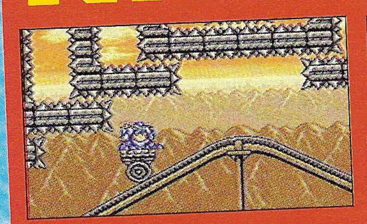
No olvides recoger los puntos extra y las frutas que puedes encontrar en esta parte. El vampiro te puede dar problemas si no lo matas rápidamente.

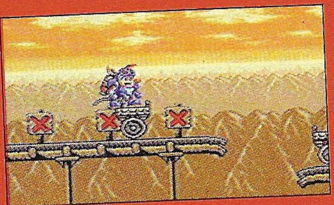
Mientras se mueve por esta zona Sparkster debe tener cuidado con los numerosos objetos que caen.

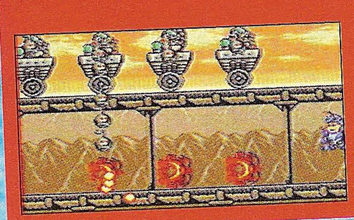
Esta sección implica el uso de la cola de Sparkster. Tiene que maniobrar bajo el agua un par de veces antes de acabar el nivel. Esto puede sonar complicado, pero es bastante fácil.

La mejor manera de superar esta sección acuática es nadar despacio y tener cuidado con los enemigos que aparecen a lo largo del camino.

Nivel 2-3

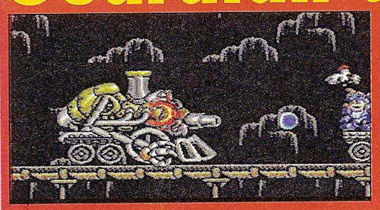


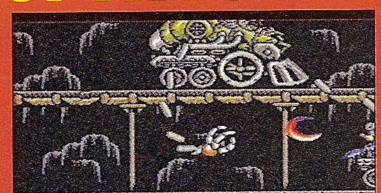




Salta sobre la vagoneta y agáchate para no acabar empalado por los pinchos. Sencillamente, dispara a los enemigos cuando aparezcan, saltando a la nueva vagoneta cuando se acabe la vía. Luego, cuando aparezca el malvado hombre-cerdo lanzador de bombas impúlsate en diagonal para atacarle.

Guardián del Nivel 2



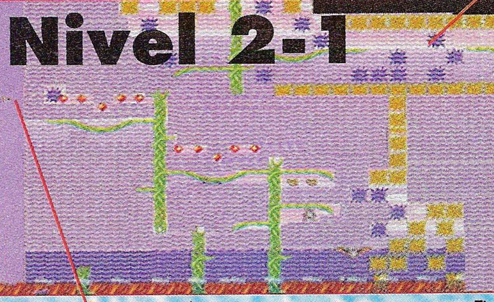




Este guardián tiene tres fases de ataque. La primera es cuando llega por detrás y lanza fuego. Salta para evitar las llamas y devuélvele el fuego con unos pocos golpes de espada. Una vez derrotado, reaparecerá manoteando. Dispara hasta acabar con él, aunque volverá a estar delante de ti y tendrás que volver a disparar para evitar que te liquide.

Este es un nivel muy largo y complicado. Tendrás que usar la cola de Sparkster para saltar a las enredaderas y luego moverte por ellas hasta llegar al final.

Tienes que impulsarte con el cohete para saltar a lo largo de este agujero. Tu cola te permitirá engancharte a la enredadera cuando llegues a ella.



Hay una vida extra en este punto. Para conseguirla, tendrás que balancearte por las enredaderas y saltar.

Tienes que disparar a la cola de esta desagradable serpiente robótica. No importa que estés en la parte delantera o trasera porque te seguirá a donde vayas.

En esta zona Sparkster tendrá que enfrentarse a muchos peligros y tendrá que hacer gala de una gran movilidad.



La siguiente zona del recorrido de Sparkster le lleva a las grutas subterráneas. El problema principal que tiene que afrontar es el río de lava que sube y baja todo el tiempo.

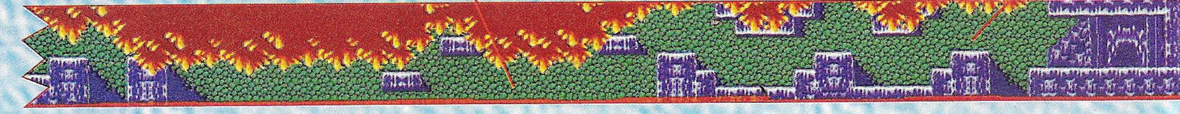
Calcula tus saltos entre las plataformas de modo que saltes justo cuando la lava empieza a caer.

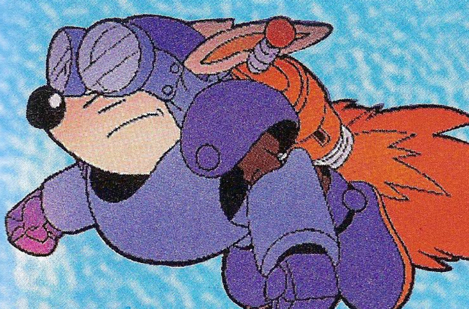
Velocidad es lo que necesitas aquí y Sparkster debe pasar en línea recta entre las gotas de lava, saltando para llegar a la seguridad de la plataforma.



Lo que hay que hacer aquí es buscar las plataformas ocultas cuando se reflejen en la lava y saltar.

Cerca del final, salta hacia arriba para llegar a las plataformas seguras y esperar hasta que puedas llegar a la salida.





El control del tiempo es básico ya que debes pasar no sólo los pinchos sino también los peces-robot. Además, el agua sube y baja continuamente, llevándote arriba y abajo con ella.

Intenta sincronizar tus movimientos a lo largo de todo el nivel de manera que cuando baje el agua no te des con los pinchos.

El guardián. Lo primero que tienes que hacer es disparar a sus garras. Luego podrás disparar a la cabeza del robot-cangrejo, evitando al mismo tiempo las burbujas que surgen de él.

Nivel 3-2

El último escenario del nivel tres lleva a Sparkster a otra caverna llena de lava. Esta vez se enfrenta a un enemigo peligroso. La pantalla se mueve continuamente, de modo que te tendrás que anticipar a sus movimientos.

Salta en cuanto llegues a esta plataforma para no quedar atrapado por los pinchos y tener más posibilidades contra los vampiros.

El caminante se parará aquí, dejándote saltar al saliente y acabar el nivel.

Nivel 3-3

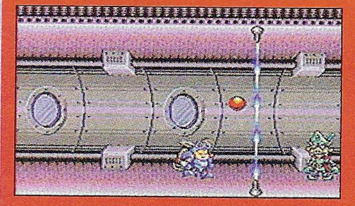
Guardián del Nivel 3

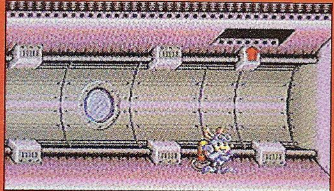




Esta parodia de pececito dorado es uno de los guardianes de nivel más difíciles de todo el juego. Cuando empiece a tragarse las plataformas, salta continuamente para quedarte en una. Después de un rato se parará y emergerá en el medio de la pantalla lanzando energía extra y disparos. Dispara al hombre cuando salte antes de que comience de nuevo todo el proceso. Repítelo unas cuantas veces para matarlo.

Nivel 4-1





No puedes tocar al Barón porque está protegido por un campo de fuerza. Así que lo que debes hacer es desviar contra él las bombas que te lanza. Unos pocos impactos después se escabullirá y podrás volar hacia la trampilla de arriba y llegar a la gran aeronave.

Si no te agarras al poste del final y te caes, tendrás una muerte de lo más triste.

Los barriles pueden ser un problema si no sabes qué hacer con ellos. Para evitar a los que rebotan tienes que agacharte y para esquivar a los que ruedan, saltar.

Para llegar a la salida, debes esperar hasta que la plataforma móvil esté cerca y entonces saltar.

Sparkster tiene que recorrer la parte superior de esta aeronave, evitando los barriles que el Barón le lanza. Es bastante complicado, pero las cosas se hacen más difíciles aún cuando tiene que moverse por las plataformas de la parte de abajo, con el problema añadido de los cangrejos. Como puedes ver en el mapa, este es uno de los niveles más largos y también uno de los de mejor aspecto.

Nivel 4-2

Estas desagradables criaturas vuelan por toda la pantalla intentando matarte. La mejor forma de derrotarlas es disparar a los robots más pequeños y éstos caerán sobre su cabeza.

Esta fruta es un bono de energía y probablemente lo necesitarás en este punto del juego.

Desgraciadamente tienes poco sitio donde ir hasta que puedas rescatar a tu novia, así que no pierdas tiempo y empieza con las plataformas inferiores.

Nivel 4-3

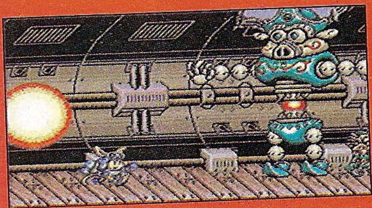
Sparkster ha llegado al interior de la nave, donde es recibido por hombres-cerdo con bazookas. Un nivel largo, pero sencillo que no debe darte muchos problemas. El peligro principal es acabar con los hombres-cerdo antes de que disparen sus armas.

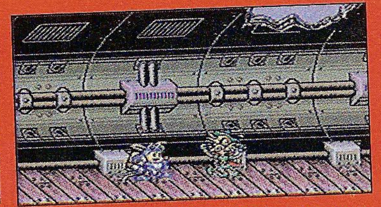
Tienes que controlar tus movimientos cuidadosamente, haciendo que Sparkster se mueva cuando las paredes de energía estén abajo.

Los cerdos esclavos son un triste recordatorio de lo que pasará si te capturan.

Recoge este icono para conseguir energía extra; la necesitarás para enfrentarte al malvado guardián robótico.

Guardián del Nivel 4

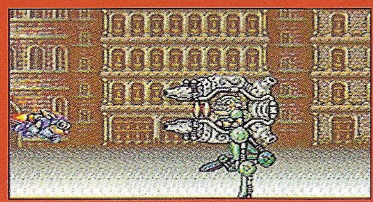


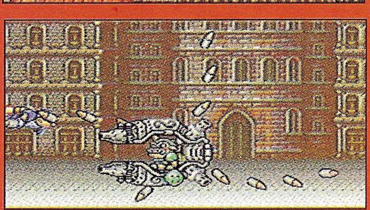


Este es un guardián hiperactivo. Empieza sacudiendo la pantalla y haciendo que los escombros caigan sobre Sparkster. Después de este terrible ataque, expondrá su débil y vulnerable vientre; ¡ahora es el momento de atacar! No hay problema, unos pocos disparos acabarán con él y estarás listo para pasar al siguiente nivel del juego.

Nivel 5-1

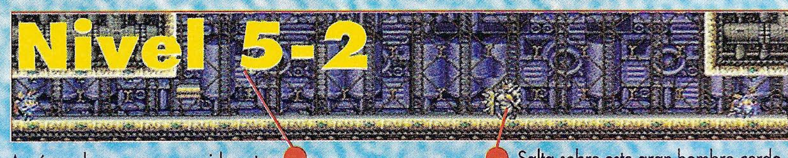






Un simple nivel de shoot-them-up en el que siempre hay que avanzar. Dispara a todo lo que veas y evita los misiles que te lancen. Después de esto, volarás cerca del suelo y serás atacado por sorpresa. Dispara a la cabeza del bicho y repítelo dos veces.

Nivel 5-2



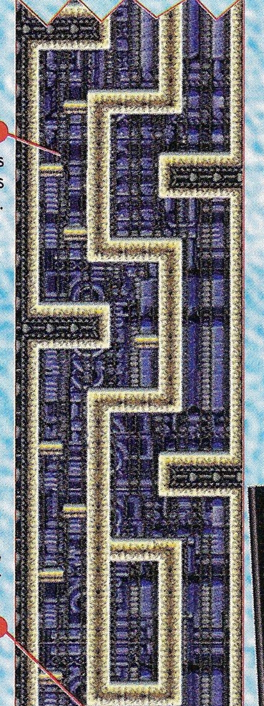
Aquí puedes recoger una vida extra. Probablemente, justo cuando la necesitas.

Salta sobre este gran hombre-cerdo para evitar un encuentro con sus desagradables pinchos.

Una vez dentro del palacio, Sparkster tiene que evitar a unos guardianes de aspecto feroz. No se les puede matar, así que tendrás que saltar por encima de ellos. Luego, la salida estará a tu alcance.

Este nivel es una carrera contra el enemigo para alcanzar antes el fondo. En la esquina roja están los cerdos de guerra del Imperio y en la esquina azul está esta zarigüeya punky, Sparkster. ¿Quién ganará? Sólo tú puedes decidir. ¿Listo? ¡Vamos!

5-3



La mejor táctica para pasar este nivel es pulsar Izquierda o Derecha para bajar una plataforma. No necesitas saltar.

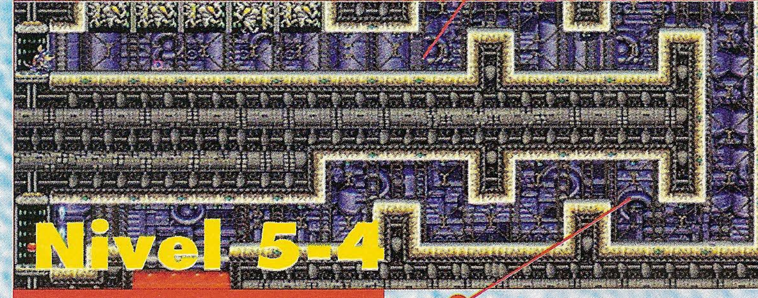
Cambia la dirección mientras caes para evitar las plataformas pequeñas y caer aún más.

El enemigo baja mucho más deprisa que Sparkster, pero le falta agilidad en las curvas.

La salida. Si todo ha ido bien, deberías haber vencido a tu enemigo.

Nivel 5-4

Pasa corriendo ante estos guardias-cerdos y salta a las plataformas para que no te cojan.

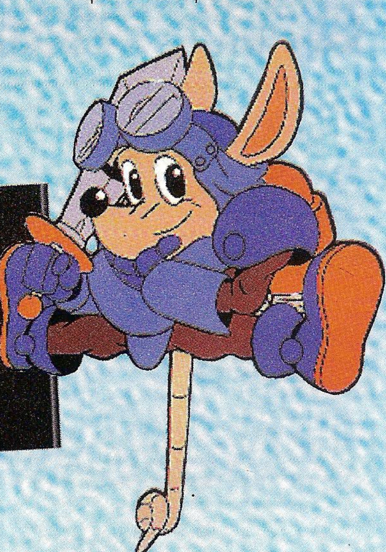


En este nivel se desarrolla otra carrera contra los hombres-cerdo. Para acabarla, pulsa sobre el botón rojo del final. En realidad, esta carrera es más fácil que la anterior.

Déjate caer y muévete rápidamente para evitar que te aplasten los asquerosos cerdos.



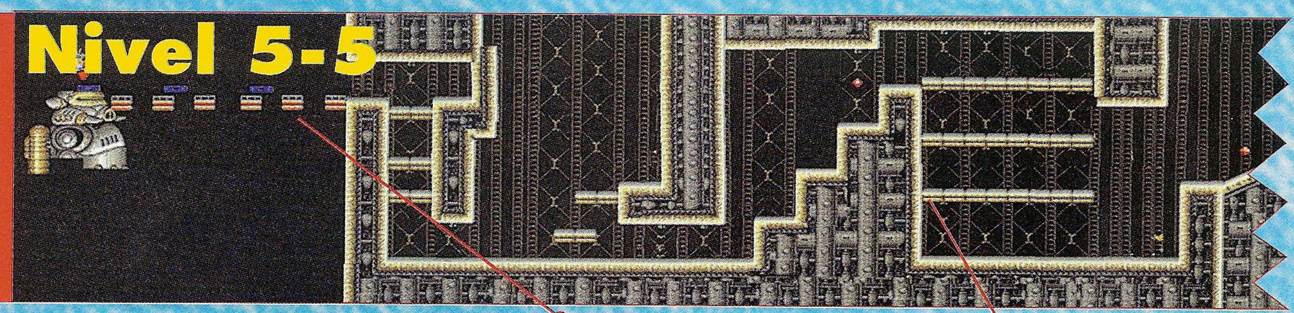
FFFBØDØØØ5
Vidas infinitas
FFCØ41ØØ3F
Energía infinita





Al final consigues encontrar al Caballero Negro en lo profundo de su fortaleza, pero no está muy seguro de poder derrotar a nuestra zarigüeya y envía contra ella a otro enorme robot que se abalanza contra Sparkster en una persecución que echa chispas.

Nivel 5-5

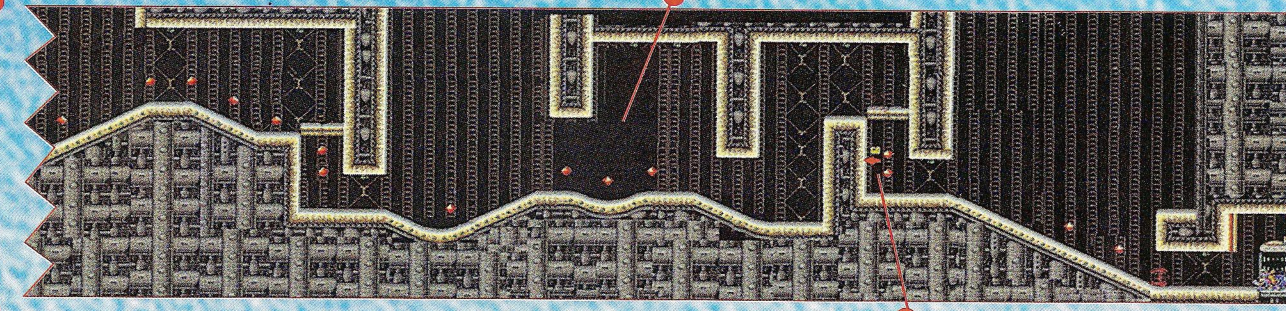


Tómate tu tiempo para superar estas plataformas. Un movimiento en falso y morirás.

Carga aquí tu cohete y salta. Cuando llegues a lo más alto del salto, utiliza el cohete.

En estas dos últimas plataformas tienes que usar, una vez más, tu ataque de cohete.

Una vez más, activa el cohete y cruza en horizontal.



Aquí tienes que volver a usar tu ataque-cohete o será el final para el pobre Sparkster.

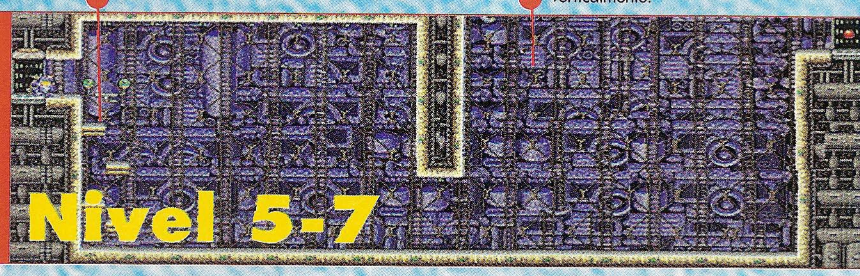
La vida extra se encuentra aquí, así como puntos extra para añadir a lo que se puede convertir en un impresionante récord.

Enciende el cohete y ve en diagonal para ahorrar tiempo. Aquí, la velocidad es una virtud.

Aquí puedes coger otra vida extra si haces que Sparkster salte y luego use el cohete verticalmente.

Sparkster debe utilizar una plataforma flotante para llegar a la salida. No hay peligros que le preocupen y el principal problema es controlar la plataforma. En este nivel también se pueden conseguir una vida extra y algunos puntos de más.

Nivel 5-7



Enciende tu cohete y dispara en diagonal a las paredes para detener a las plataformas móviles.

5-6

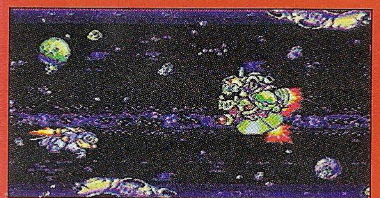
Usa el ataque del cohete para pasar este nivel. Al principio, tendrás que acuchillar un pilar. Una vez hecho esto, tendrás que evitar los techos que caen, quedándote en el área segura que crean las plataformas. Utiliza el cohete para ascender a plataformas de otra forma inaccesibles y además ahorras un tiempo precioso.

Guardián del Nivel 5



Una vez que Sparkster se ha subido al gran robot del final del nivel, tendrá que enfrentarse al Caballero Negro. Moviendo sus brazos, deberá noquear a su oponente antes de que le ocurra eso mismo a él. La mejor táctica que se puede usar es caminar hacia atrás tan a menudo como sea posible y luego golpear.

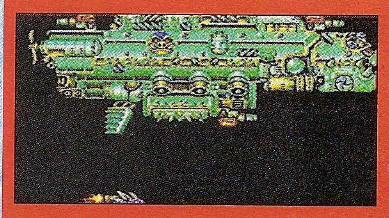
Nivel 6

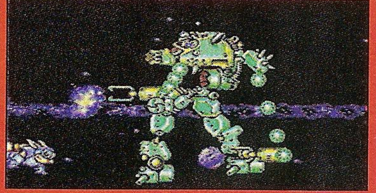




Esta sección de shoot-them-up tiene lugar en el espacio, con Sparkster luchando con las tropas del malvado Imperio. Recuerda que debes evitar las balas del enemigo y quedarte a la izquierda de la pantalla tanto como puedas. Para acabar el nivel, debes derribar al Caballero Negro.

Guardián del Nivel 6

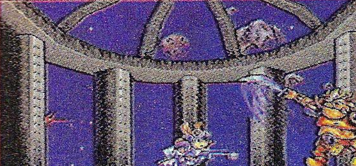




Este boss tiene dos partes. La primera llega a ti en forma de nave espacial. La derrotas disparando a los cañones y luego a la bola brillante. Después de eso, tienes que acabar con el robot que se acerca hacia ti. Evita todos los disparos que te lanza y luego dispara a la bola dorada que ves.



Nivel 7-1





¡El mismísimo Emperador! Este tipo ataca en dos fases. La primera es la más dura y te ataca disparando bolas de fuego con su espada sobre las que tendrás que saltar. "Coheteatácale" unas pocas veces y explotará rehaciéndose de nuevo. Repite el ataque hasta acabar con él.

Nivel 7-2

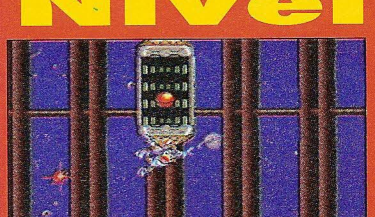
Después de derrotar al Emperador, Sparkster tiene que encontrar a la princesa antes de completar su misión. Así que nuestro héroe empieza a buscar la Pig-Star. En este nivel, encontramos a Sparkster luchando contra algunos de los cibercerdos que pululan por ahí.

Pueden parecer inanimados, pero una vez que te acerques comprobarás que están bien vivos.

Has llegado a la salida, pero no al final del juego todavía.

Las zarigüeyas se hacen las muertas en situaciones de peligro, pero ésta ha decidido luchar.

Nivel 7-3



En esta sección se necesitan todas tus habilidades de salto. Si quieres llegar a la salida, tienes que saltar hacia arriba y encender tu cohete verticalmente. Hay algunas frutas, vidas y puntos extra para que los recojas.

Nivel 7-4



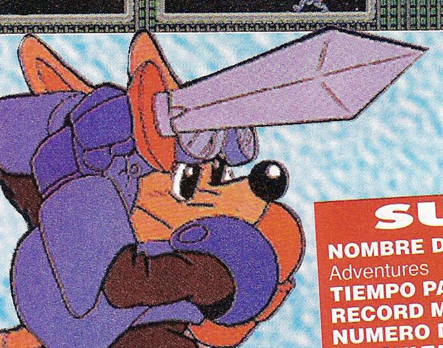
El Caballero Negro te espera para desafiarte a un combate, pero tan pronto como empieces a ganar, él empieza a empujar la pared, intentando lanzarte fuera. Sigue atacándole con tu cohete, mientras te agarras a un poste.

Nivel 7-5

El último nivel con scrolling del juego incluye otro montón de hombres-cerdo que derrotar. No te deben causar demasiados problemas; unos pocos golpes es todo lo que necesitan. Ya estás cerca...

Espera hasta que el robot empiece a caminar hacia ti y entonces ponte a disparar como un loco.

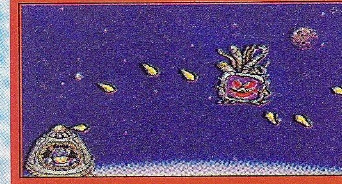
Tres robots más te esperan antes de que alcances la salida.



SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Rocket Knight Adventures
TIEMPO PARA ACABARLO: 1 día
RECORD MAS ALTO: 351.210
NUMERO DE NIVELES: 7
DIFICULTAD: Difícil

Secuencia Final








Y así fue como el valeroso Rocket Knight Sparkster derrotó al malvado Imperio, conquistó el corazón de su amada princesa y devolvió la paz al reino. O algo así...
Historias aparte, lo que tenemos aquí es una bonita secuencia final que cuenta... bueno... una historia.

Guardián del Nivel 7



El guardián final es un tipo duro de pelar y no lo hace nada mal. Dispara a los botones rojos cuando aparezca, mientras evitas sus ataques eléctricos. Una vez cerca de su fin, el guardián empezará a lanzar anillos de energía que deben ser evitados si quieres sobrevivir al juego.

¿Te atreves con SEGA XS?

¡¡¡TEN CUIDADO!!!
Los tipos más duros no han podido soportarlo...y es que SEGA XS es muy fuerte.

Mapas completos, soluciones alucinantes, trucos bestiales y códigos totales...
SEGA XS es pura dinamita y puede explotar en tus manos.!

Ahórate 1.000 Ptas suscribiéndote ahora mismo a tu revista.



INTENTALO Y NO TE PIERDAS SEGA XS

Deseo suscribirme a la revista SEGA por un año (12 números) al precio de 3.200 Ptas

Nombre ____________ Apellidos ____________
Calle ____________ Nº ________ Teléfono ____________
Población ____________ Provincia ____________

(Para agilizar el envío es importante que indiques bien el código postal)

Forma de pago:
☐ Talón bancario a nombre de Avantgarde Publicaciones, S.L.
☐ Giro postal: Avantgarde Publicaciones, S.L.
c. Córcega, 267, pral., 2ª
08008 Barcelona

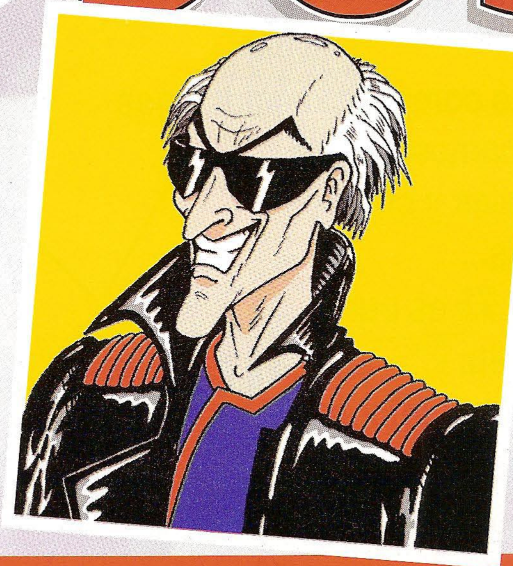
Fecha ______ **Firma** ____________
Enviar a: Avantgarde Publicaciones, S.L.
c. Córcega, 267, pral., 2ª
08008 Barcelona

Rellena este cupón y envíalo cuanto antes a Avantgarde Publicaciones, S.L.



DOCTOR M.

Bienvenidos de nuevo a mi laboratorio de juegos. Soy el Doctor M, un tipo genial que vive en Sega XS. Mis enormes conocimientos me permiten solucionar cualquier problema, liquidar a cualquier boss de fin de nivel y descubrir cualquier clave. Nadie es capaz de jugar 24 horas seguidas como lo hago yo, así que nadie mejor que yo podría echarte una mano para salir de esos "atascos" en tu juego preferido. No importa cuan pequeño o insignificante sea tu problema, no importa lo difícil que sea el juego, Doctor M tiene la solución y promete responderte en el SOS de Sega XS. Si tienes algún problema en cualquier juego Sega mándanos tu carta a Sega XS SOS. Venga, anímate y ponme a prueba con las preguntas más duras que puedas encontrar. Ningún juego es demasiado duro para mí.

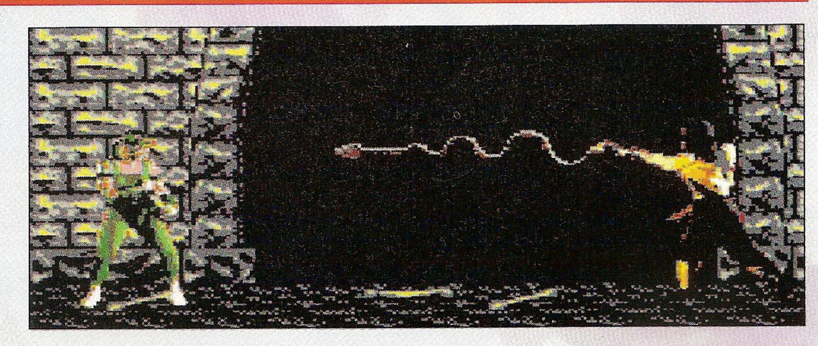


MORTAL KOMBAT (GG)

¿POR QUE SOLO HAY SEIS PERSONAJES EN LA GAME GEAR? Y ¿DONDE ESTA EL NIVEL DE BONOS?

Borja López, Lérida

Se ha eliminado a Kano por razones prácticas. Me parece que la Game Gear no tiene la potencia suficiente para incluir a todo el grupo, lo que es una pena, pero al mismo tiempo es una impresionante demostración de las posibilidades de esta consola el mero hecho de que este juego esté disponible para la Game Gear. Desafortunadamente, el nivel de bonos también ha sido sacrificado. El fantástico truco Ar, Ab, Iz, Iz, A, De, Ab para llegar a la pantalla de opciones en la Mega Drive tampoco funciona.
Pero no te desesperes. Tengo un truco que te será muy útil.
Después de la pantalla de introducción, aparecerá una pantalla gris antes de que lleguen los personajes. Cuando aparezca la tercera pantalla, introduce dos, uno, dos y pulsa Abajo y luego Arriba y mira como corre la sangre. Espero que sea suficiente acción para ti.

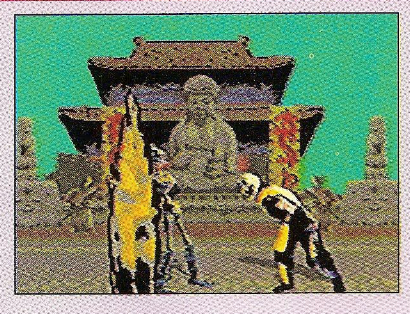


MORTAL KOMBAT (MD)

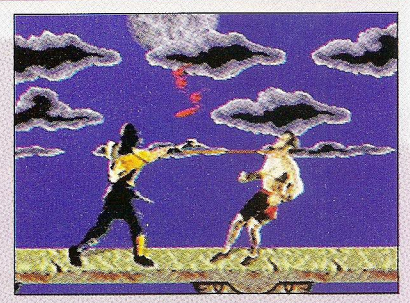
NO PUDE HACER EL MOVIMIENTO MORTAL DE SCORPION. ¿ES CULPA MIA O ERA UNA ERRATA?

Carlos Jiménez, Soria

Me alegro de decir que no era una errata. La forma correcta de activar el movimiento mortal de Scorpion es bloquear, luego pulsar Arriba dos veces, mientras permaneces ligeramente hacia atrás. Lanzará una nube de aliento letal. Así que comprueba si lo estás haciendo bien ya que sólo necesitas un poco de práctica. Este es el tipo de movimiento que tienes que repetir varias veces hasta que funcione.





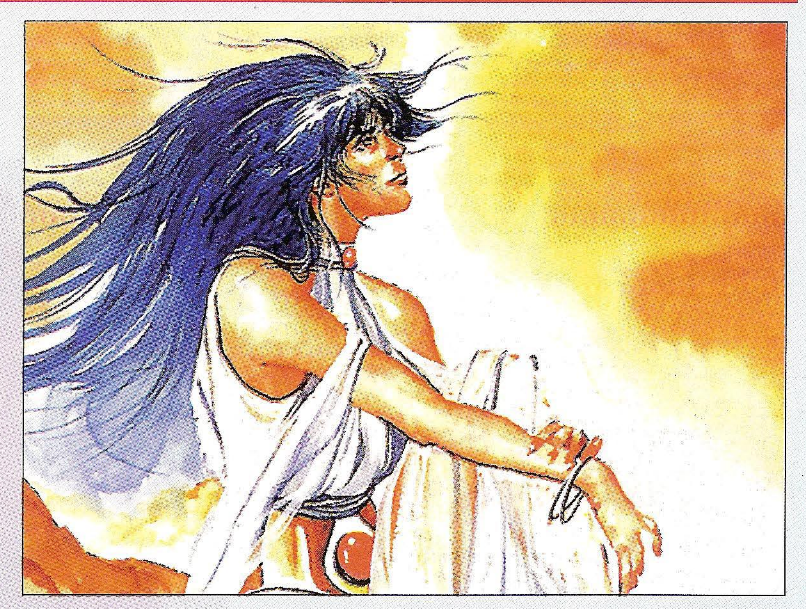


PHANTASY STAR (MD)

NO PUEDO ENCONTRAR Y USAR TODOS LOS OBJETOS. ¿COMO ALCANZO EL CASTILLO DE LASSIC?

Alberto López Vázquez, Alcorcón

Por alguna extraña razón, este juego no se comporta como todos los demás. Te sugiero que leas cuidadosamente mis recomendaciones y trucos. Alberto no sabe donde está la llave mágica. Tampoco sabe cómo llegar a Lassic o cómo usar el prisma, el cristal y las nueces. Alberto también tiene serios problemas para encontrar el castillo de Lassic en el cielo y no puede localizar el hovercraft o el escudo Gas. No tiene fe. Todo esto te lo voy a solucionar en menos tiempo del que es necesario para pasar las páginas de mi polvorienta Biblia de juegos.Como primera medida me ocuparé de quienes se están volviendo locos con los objetos, así que presta atención. Después de recoger el cristal, vuelve al nivel uno y sube las escaleras, subiendo por la esquina de abajo a la derecha. Por cierto, Alberto, no puede usar el cristal; él te protege automáticamente sin que lo actives. Sigue las instrucciones del mapa del juego. Si exploras los niveles, descubrirás la llave mágica. Si quieres las nueces de Laerma, ve a la salida de la tercera cueva desde Skure hacia el norte. Gira a la izquierda, avanza un poco y luego gira a la izquierda otra vez. Utiliza la Ice Dagger. Aparecerá un agujero desde el que debes ir hasta el árbol que hay en el claro. Usa la antorcha en el árbol y conseguirás las nueces. También estás confuso sobre cómo llegar al castillo del cielo cerca del final del juego. Una vez que hayas abandonado el nivel 13, te encontrarás en el techo de Baya Malay Tower (verás un cielo azul, bosques, etc.). Usa el prisma, seguido de las nueces de Laerma y Myau volará al castillo de Lassic. Una vez que hayas derrotado a Lassic, tendrás que ir a la mansión del gobernador, pero Myau debe estar vivo en este punto o tendrás que volver a Palma. Ahora resolveré los problemas de Alberto y desvelaré lo referente a ese escurridizo hovercraft y al escudo Gas. Debes ir a Bortevo Junkyard y entrar en la primera casa a la izquierda de Alis. Automáticamente recibirás el hovercraft. El escudo Gas está oculto en Palma. Ve hacia abajo y a la derecha desde Scion; utilizando el hovercraft. Encontrarás entonces una isla flotante. Ve a la ciudad que hay en ella y encuentra el calabozo. Dentro de él hay una tienda donde podrás adquirir el escudo Gas.





PSYCHIC WORLD (MS)

¿PUEDES DECIRME COMO SE COMPLETA EL ULTIMO NIVEL?

Daniel Martín, Zaragoza

¿Así que quieres saber como se completa el nivel final: el Bosque? Pues has preguntado en el sitio adecuado; te lo voy a decir.

Empieza recogiendo todos los corazones del extremo derecho. Vuelve atrás a las escaleras de la izquierda y sube. En lo alto ve a la derecha. Pasa por la puerta y espera a que el espadachín se coloque bajo ti. Déjate caer y acaba con él, preferiblemente con el arma ultrasónica. Recoge los objetos ESP y ve hacia abajo por el agujero.

Continúa en esa dirección y sal por la derecha. En la siguiente pantalla, ve hacia la derecha, pero evita los contenedores verdes. En la próxima pantalla, sube por las escaleras de la esquina superior derecha o baja por el agujero. Sube sólo si quieres la cápsula B, si no baja. Usa el escudo ESP aquí. Sigue bajando hasta aterrizar en una habitación que tiene dos puertas, corazones y una cápsula B. Ve por una de las puertas (al final, ambas llevan al mismo sitio). Te encontrarás en una sala con escaleras y salidas en ambos lados.

Ahora debes enfrentarte a tres guardianes. Usa el escudo ESP y el cañón Psy para derrotar al dragón y a la criatura verde y el arma ultrasónica para acabar con el lagarto.

Después de que los derrotes, debes volver a la sala de las cápsulas B y recogerlas. Vuelve a la sala en la que acabaste con el dragón y se materializará una salida. Pasa por ella y ve a la derecha para tomar otra salida. Aparecerás en una sala con luces rojas. Usa la levitación ESP para ir arriba y a la derecha. Cuando llegues al fondo, destruye los bloques y coge la salida de la esquina inferior derecha. Cuando salgas, habrá otra mujer con una espada. Atraviesa la puerta para salir o vete a la derecha de la pantalla (llegarás al mismo sitio).

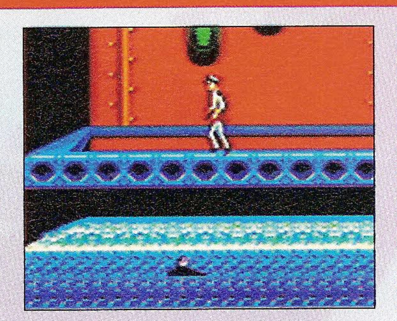
Ahora estarás en una sala con un pequeño corazón y un restaurador ESP. Cuando cojas la otra salida o salgas por la sala anterior, debes encontrarte a tu hermana. Usa el rayo congelador y toma las escaleras que hay sobre ella. Ve por los pasadizos hasta encontrar a un enemigo con forma de cerebro que no se mueve. Aquí hay un par de láseres, de modo que cuidado. Quédate a la derecha ante el área del cerebro y usa tu escudo ESP así como tus armas en este orden: Hydrowave, Ultrasonic, Psy Cannon, Burning Bullet, Freeze Ray. Repite esto tres veces para ganar. El cerebro parpadea cuando le das.

Hay una corta secuencia final antes de luchar con el último enemigo, el Dr. Knavik. Este doctor no es como yo, de modo que espera a que esté a la mitad de la pantalla, luego pulsa Derecha en el pad de dirección. Golpéale diez veces para derrotarlo.

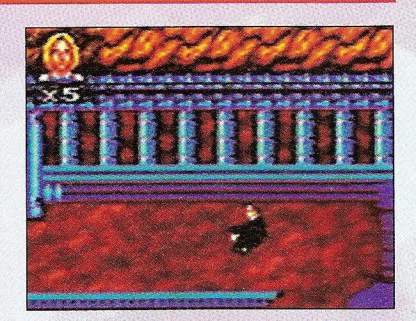
JAMES BOND (MD)

PUEDO VER LA SEÑAL DE SALIDA EN EL NIVEL TRES, PERO NO PUEDO SALIR. ¿QUE HAGO?
Pedro Muñoz, Badajoz

Dices que no puedes encontrar la salida a pesar de que la señal te la indica. Este es un problema común y parece que se produce por falta de experiencia. Cuando veas la señal, debes bajar tanto como puedas y pulsar Abajo y fuego, lo que activará el comando "hang". Baja hasta que llegues al suelo. Después, ve a la derecha y sube por la escalera hasta lo más alto. Ve tan lejos como puedas y entonces serás capaz de salir.





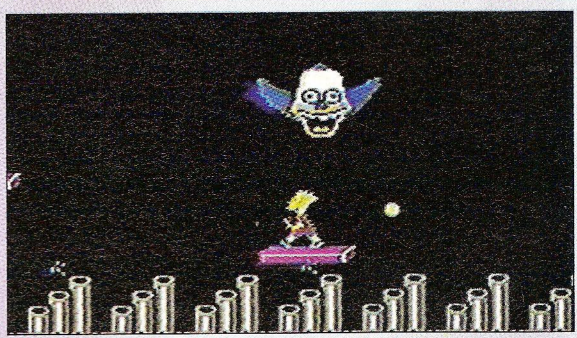


BART VS THE SPACE MUTANTS (MD)

¿TENGO QUE PINTAR LOS 24 OBJETOS? Y ¿QUE HAGO EN LA PANTALLA MOVIL?
Sara Fernández, Huesca

Lo siento, Sara. Lamento decirte que no hay trucos en este juego. Lo único que puedes hacer es seguir las reglas, de modo que tienes que pintar los 24 objetos para llegar al nivel dos. Respecto a la pantalla móvil, me imagino que te refieres a la taberna de Mo. Y tengo malas noticias para ti. Cuando la pantalla se mueva misteriosamente a la derecha, significa que has usado la llave en el lugar equivocado y que estás atrapada, sin otra opción que volver a empezar. Así es la vida.

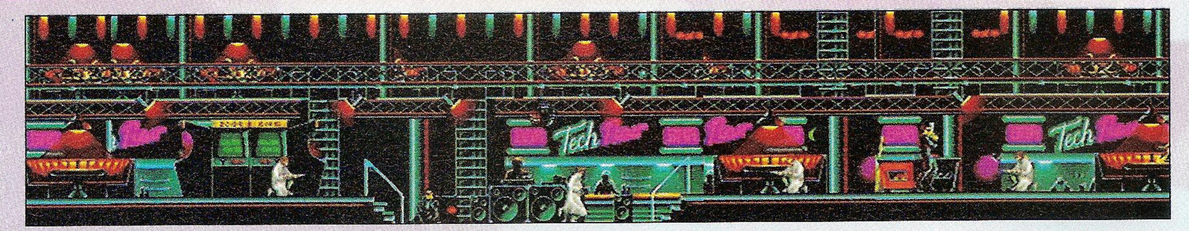




THE TERMINATOR (MD)

¿HAY ALGUN TRUCO?
Marco, Barcelona

Bien. Lo mejor será que te dé las malas noticias al principio. Me preguntas si hay algún truco para Terminator en versión Mega Drive. En una palabra, no. Lo siento, Marco, pero el juego no es difícil de terminar y si me dices dónde te has quedado yo no tendré ningún problema en decirte cómo salir del aprieto.



SUPER HYDLIDE (MD)

¿COMO PUEDO CONSEGUIR EL PHANG EN EL NIVEL SUBTERRANEO?
Lorenzo Calvo, Durango

Si vas a la derecha de la entrada encontrarás un banco. Deposita dinero en el banco y recibirás una libreta. En la esquina inferior izquierda de esta ciudad busca al guardia que patrulla en un espacio abierto: Usando al guardia como referencia, sube una pantalla y atraviesa las rocas hacia la izquierda. Encontrarás una entrada secreta a la zona abierta. Busca el arcón de la esquina superior izquierda. Serás transportado a la cueva de la muerte. Sigue dos pantallas hacia arriba y dos hacia la izquierda y toma la salida de arriba a la izquierda. Sigue el camino hacia abajo a la izquierda y pasa a través de la pared (el acceso es diferente al resto del muro). Sigue el camino hacia la esquina superior izquierda y luego ve a la derecha. Verás un camino que te lleva directamente al dragón. Acaba con sus cabezas, esperando a que miren a derecha o izquierda, luego corre hacia arriba y dirige tus ataques a su boca (los golpes efectivos se dan en la mejilla). Necesitas unos diez golpes para acabar con cada cabeza. Después de matar al dragón aparecerá una sala. En esta sala hay un cofre con el Phang, pero cuidado, ábrelo con magia o te envenenará.



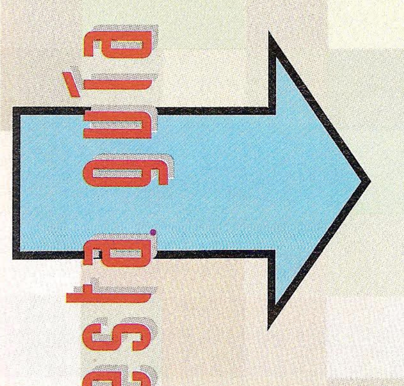
TRUCOS

LOS MEJORES TRUCOS DE LA A A LA Z

¿Tienes una consola Sega? Pues no te pierdas los trucos de Sega XS, además puedes ganar un cartucho gratis si nos envías un buen truco y lo publicamos.

Los trucos A-Z están hechos especialmente para ti. Con ellos intentamos ofrecerte una lista totalmente actualizada de todos los trucos y tretas para los juegos de Sega. Seguro que sea cual sea tu consola y sea cual sea tu juego encuentras aquí el truco que buscas, sino si tienes algún truco totalmente original y quieres que lo publiquemos, lo único que tienes que hacer es enviarlo a:

AVANTGARDE PUBLICACIONES
SEGA XS - TRUCOS
C. Córcega, 267, pral. 2ª
08008 Barcelona



Cómo utilizar esta guía

Los Sega XS trucos A-Z utilizan un código de color que distingue a cada consola. Para la MEGA DRIVE el color es rojo, para la MEGA CD el color es negro, para la MASTER SYSTEM es azul y para la GAME GEAR es verde. Todos los trucos están listados en orden alfabético, así que no tendrás ningún problema para encontrarlos y los trucos nuevos están destacados sobre los demás.



MEGA DRIVE



MEGA CD



MASTER SYSTEM



GAME GEAR

TRUCOS XS





• BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

Claves de acceso

Nivel 1-1:	1100	Nivel 4-2:	4200
Nivel 1-2:	1200	Guardián:	4300
Guardián:	1300	Nivel 5-1:	5100
Nivel 2-1:	2100	Nivel 5-2:	5200
Nivel 2-2:	2200	Nivel 6-1:	6100
Nivel 3-1:	3100	Nivel 6-2:	6200
Nivel 3-2:	3200	Guardián:	6300
Guardián:	3300	Nivel 7-1:	7100
Nivel 4-1:	4100	Guardián:	7200

• BATTLE TOADS

Deformación escondida

Al principio del primer nivel, ve hacia los dos cerdos y golpéales en la cabeza. Luego salta a la plataforma cubierta de hierba que hay a la derecha. Aparecerá un agujero deformado y si entras en él serás transportado al nivel tres.

• BULLS vs LAKERS

Códigos

Final del juego: SXMBBBF

Para jugar la final con los Bulls y con una ventaja de 3-0: SXSBFBBC

• CENTURION: DEFENDER OF ROME

Password

Simplemente, teclea el siguiente código para poseer el mundo:

QDUA YQ25 5555
55NK VKXW IPJI

• CHAKAN

Superar el juego

Ve al modo de práctica (Practice), salta a la plataforma sobre el portal y luego ve a la derecha a una pequeña plataforma. Pulsa START y elige el pasaje Alchemy. Lleva a Chakan al nivel de navegación (Navigation) y verás que los doce primeros planes terrestres se han completado.

Pociones

1 verde, 1 transparente - Invencibilidad
2 transparentes - Dar la vuelta al reloj de arena
1 roja, 1 transparente - Punto de volver a comenzar
2 azules - Te haces invisible
1 azul, 1 verde - ralentiza a los enemigos
1 verde, 1 roja - Bombas de fuego
1 roja, 1 transparente - Espada de fuego
2 verdes - Espada de aire
2 rojas - Espada de fuego
1 azul, 1 transparente - Botas de salto
1 azul, 1 roja - Espada de la Tierra



• ECCO THE DOLPHIN

Invencibilidad
Cuando llegues a una pantalla en la que explica el siguiente nivel, pulsa y mantén apretado A y START. El juego se detendrá, pero si abandonas la pausa, no habrá música y serás invencible.
Código
Teclea SHARKFIN y pulsa START. Tu sónar matará a las medusas y no necesitarás subir a por aire.
Elegir niveles
Para ir al nivel que te apetezca, ve a la pantalla de claves y teclea PLEASE, seguido de las letras adecuadas:

Ice Zone - EE
Island Zone - FF
Pteranodon Pond - GG
City of Forever - HH
Under Caves - II
Deep City - KK
Last Fight - OO
Origin Beach - QQ
Marble Sea - UU
Open Ocean - WW
Ridge Water - ZZ



• BATMAN

Selección de nivel

• EARNEST EVANS

Salto de nivel
En cualquier nivel en el que estés, congela la pantalla y presiona Arriba, A, Abajo, B, Izquierda, A, Derecha y B. Cancela la pausa y habrás superado el nivel.
Superar al boss 6
Trepa por la pared a la izquierda del punto de comienzo del nivel seis. Cuando estés fuera de la pantalla podrás superar al boss.

• HOOK

Vidas extra
En las cavernas del nivel 5, deja caer la bomba en el primer hoyo. En el suelo, ve a la derecha, esquivando a las serpientes y los murciélagos, nada por debajo de las rocas y encontrarás una hoja y un 3-up. Déjate matar y repite el proceso hasta que hayas conseguido un máximo de 99 vidas.

• SEWER SHARK

Continuas extra
Una vez que hayas llegado a las vertiginosas alturas de Exterminator o Beach Bum, presiona A, C y START en la pantalla de Game Over, lo que te permitirá continuar el juego.

• THUNDERHAWK

Armamento infinito
Durante el juego, pulsa la pausa y presiona Arriba, Derecha, Izquierda y Abajo. Pulsa Start para comenzar otra vez y tendrás todo infinito.

• TIME GAL

Selección de nivel
... a la pantalla de opciones y pulsa ARRIBA, ...ERDA, DERECHA, DERECHA y ARRIBA. Para ... el nivel, pulsa Start y C cada vez que se ...



• BLACK BELT

Vidas infinitas
Selecciona un sólo juegador y cuando el juego esté a punto de empezar pulsa reset. Comenzarás con vidas infinitas en la siguiente partida.

• THE FLINSTONES

Selección de nivel
En la pantalla de títulos, pulsa ARRIBA, DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA. Ahora entra en el juego y presiona la pausa y mantén apretados los botones uno y dos mientras presionas uno de los siguientes:
ARRIBA: Nivel 1
DERECHA: Nivel 2
ABAJO: Nivel 3
IZQUIERDA: Nivel 4

• GHOSTBUSTERS

Obtener bonus
Si quieres obtener un buen número de bonus y tesoros, te bastará con recoger los que encuentres, irte de la pantalla y regresar. Los tesoros estarán otra vez, aunque hay algunos bonus que no vuelvan a reaparecer.

• GOLVELLIUS

Efecto
Si quieres tener una pequeña sorpresa, d
siguiente código en la pantalla de passwords:

QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ
QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ

• KENSEIDEN

Selección de nivel
Para acceder a la pantalla de selección de nivel, enciende la máquina con los botones 1 y 2 apretados. Suéltalos cuando aparezca la pantalla de títulos y presiona la diagonal Arriba Izquierda y el botón 1.

• MORTAL KOMBAT

Combates sangrientos
Cuando estés en la pantalla en la que aparecen las reglas del torneo pulsa el botón 2, luego el 1, el 2, ARRIBA y ABAJO.

Facilidades en combate
¿Quieres acabar con tu adversario al primer golpe? Pues no hay nada más sencillo. Cuando estés en la pantalla en la que aparece en rojo el Logo de Mortal Kombat, pulsa las teclas ARRIBA, ABAJO IZQUIERDA, DERECHA el 2 y finalmente DERECHA.

• RC GRAND PRIX

Consejos
Si quieres tener alguna posibilidad de llegar al final del juego, tienes que llegar el primero en las dos primeras carreras. Además te recomendamos comprar los siguientes objetos:

Tercera carrera:	Compra suspensiones amarillas a 180.
Cuarta carrera:	Compra ruedas azules.
Quinta carrera:	Compra el motor verde.
Sexta carrera:	Compra la batería azul.
Séptima carrera:	Nada.
Octava carrera:	Compra la batería amarilla.
Novena carrera:	Nada.
Décima carrera:	Compra el motor amarillo.

• SONIC 2



• BATMAN RETURNS

Boss nivel 1

Para anular al boss delnivel 1 debes atacarlo únicamente cuando bebe. Debes avanzar varias veces sobre él, dispararle, agacharte, volverle a disparar, y regresar a la parte izquierda de la pantalla para evitar sus llamaradas. Tendrás que repetir varias veces toda esta operación, pero finalmente conseguirás salir victorioso.

• BASEBALL

Consejo

Si te toca lanzar a ti la bola, prueba a elevar os puntos de equipo engañando al contrario: pulsa la izquierda, el botón 2, y luego ve inmediatamente a plena potencia hacia la derecha.

El bateador no dará a la pelota, y el fallo se convertirá en punto tuyo.

• BART VS THE SPACE MUTANTS

Vidas extra

Si envias un cohete a la E del cartel de la tienda Kwik-E-Mart, ganarás dos vidas.

• BASEBALL

Pociones

Mezclando las pociones te permiten aumentar tus armas, defensas o habilidades.

Una azul+una verde: disminuye la velocidad de tus enemigos.

Una verde+una roja: bombas de fuego.

Dos clears: Restablece tu energia.

Una azul+una clear: super salto.

Una azul+una roja: espada de tierra.

Dos azules: Invisibilidad.

Una roja+un clear: espada de fuego gelido.

Dos rojas: espada de fuego.

Una roja+un clear: zona de reposo.

• COLUMNS

Final alternativo

Elige el modo Flash y selecciona comenzar con los bloques a una altura de nueve.

Elige tu nivel de dificultad y empieza a jugar normalmente.

Déjate matar, Cuando acabe la demo del modo Flash, verás una animación diferente.

• FANTASY ZONE

Créditos infinitos

Para tener los créditos a la vista, en la pantalla de titulos debes presionar los botones Arriba, 1 y Start.

Para tener créditos infinitos, cuando aparezcan los titulos haz lo siguiente: Arriba, 1, 2 y Start.

• INDIANA JONES 3

Consejos

En el tercer nivel, juesto antes de llegar a la tumba, ve a la plataforma de la izquierda: encontrarás el escudo de Democles.

En el quinto nivel, intenta llegar hasta arriba del todo: cuando lo consigas ve hacia la izquierda y encontrarás el diario del padre.

Al final del sexto nivel, debes andar sobre las letras I, E, O, V, A.

• INDIANA JONES 3

Selección nivel

En la pantalla en la que aparece Terminator, pulsa el botón 2 y luego el 1. Cuando la pantalla se vuelva negra, presiona los botones de IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO. Después de esto, podrás elegir la fase en que comenzar el juego.





CÓDIGOS

Aquí tienes la lista de códigos más grande para Action Replay que nunca se haya publicado. Lista que iremos actualizando en cada número. Mes a mes intentaremos que estés al día en esto de los códigos y que tengas tanto los códigos para los juegos más nuevos como para los cartuchos de toda la vida, además de cualquier novedad que surja con nuevos dispositivos de hardware. No te preocupes si no encuentras el código para el cartucho que acabas de comprar, seguro que en el siguiente número habremos puesto al día la lista y aparecerá.



ALIEN 3

FFØ83ØØØ2: Elección del nivel.
FFØ867ØØ59: Misiles infinitos.

BATTLE SQUADRON

ØØEF96ØØØØ: Vidas infinitas.
ØØ365EØØØØ: Bombas inteligentes infinitas.
ØØD4F46ØØ8: Las armas no se degradan.

BATMAN RETURNS

FFFE32ØØØ3: Vidas infinitas.
FFFE34ØØØA: Batarangs infinitos.

CRUE BALL

FF843DØØØ1: Balas infinitas.
FF8439ØØØX: Elección del nivel (X=Ø a 9).
FF843BØØØX: Multiplica el marcador por X (Ø a 5).
FF843FØØØX: Número de bolas extras (X=Ø a 5).

CYBERBALL

ØØ95D49999: Comienzas con 990.900 dólares.
ØØ95EA9999: El jugador 1 empieza con 990.900 dólares.
ØØ95FØ9999: El jugador 3 empieza con 990.900 dólares.

DEATH DUEL

FFFF2FØØ87: Tiempo infinito.
FF268DØØ4Ø: Infinitos disparos por el lado izquierdo.
FF26AFØØ4Ø: Infinitos disparos centrales.
FF26D1ØØ4Ø: Infinitos disparos por la derecha.

DJ BOY

FFA189ØØØA: Energía infinita.
FFA198Ø3E7: Dinero infinito.

ESWAT

ØØ196Ø4E71: Vidas infinitas.
ØØ17C26ØØØ: Usar con los dos siguientes códigos. Este te hace invulnerable.
ØØ1A284E71: Usar con los códigos de arriba y abajo.
ØØ258C6ØØ2: Usar con los dos códigos superiores.

FLICKY

Ø12ØØ8ØØXX: Empiezas con XX vidas.

GOLDEN AXE II

FFØ882ØØØ5: Con Action Replay activado sempre tienes cinco bombas.
FFØ88ØØØXX: Con Action Replay activado siempre tienes XX vidas.
FFØ882ØØØ5: Cambia el último número según las bombas que quieras.
FFØ88ØØØØ2: Vidas infinitas.

GYNOUG

FFD6CDØØØ2: Vidas infinitas.

THE INMORTAL

ØØ993Ø4E75: Elimina las trampas del suelo, las flechas de los gusanos, etc.



KID CHAMALEON

FFFC45ØØXX: X es el número de nivel al que quieres ir desde cualquier otro.
FFFC43ØØ634: Tendrás un montón de diamantes todo el tiempo.

MEGA-LO-MANIA

FF156FØØ63: Hombres infinitos para cada isla.

M1 ABRAMS BATTLE TANK

ØØCA186ØØ2: Munición infinita.
ØØC89C6ØØ2: Infinitas vueltas de la ametralladora.
Ø11Ø8EØØ2: Botes de humo infinitos.
ØØD7366Ø1Ø: Combustible infinito.
Ø11Ø94ØØXX: El tiempo de las latas de humo en segundos.
ØØ8BBCØXXX: Empiezas con XXX galones de combustible. 64 podría ser 100 galones.
ØØ8B9EØØXX: Empiezas con XX rondas Heat.
ØØ8BA4ØØXX: Empiezas con XX rondas Sabot.
ØØD8A24E71: Equipamiento invulnerable.

MERCS

ØØ8ØB8C351: Bombas infinitas.
ØØBØ944E71: Energía infinita.

RAMBO III

ØØ228Ø3CCØ: Te da una gran cantidad de vidas.
ØØ495A6Ø12: Vidas infinitas durante las misiones.
ØØ2E186Ø12: Vidas infinitas durante las batallas de bonos.
ØØ484Ø72ØØ: Flechas infinitas.
ØØ98E6ØØXX: Cada A vale XX flechas. Por ejemplo ØØ98E6ØØ1Ø vale diez flechas por A.
ØØ48DA72ØØ: Infinitas bombas de tiempo.
ØØ98D2ØØXX: Cada B vale XX bombas.

STREETS OF RAGE 2

FFEF69ØØØØ: Casi nunca hieren al jugador 1.
FFFØ69ØØØØ: Casi nunca hieren al jugador 2.
FFEF81ØØ68: Energía infinita para el jugador 1.
FFFØ81ØØ68: Energía infinita para el jugador 2.
FFEF83ØØØ5: Vidas infinitas para el jugador 1.
FFFØ83ØØØ5: Vidas infinitas para el jugador 2.
FFFC3CØØ99: Tiempo infinito.
FFFC43ØØØX: Selecciona nivel (de 1 a 8)

WORLD OF ILLUSION

FFAØ38ØØØ8: Salud ilimitada para el jugador uno.
FFAØB8ØØØ8: Salud ilimitada para el jugador dos.
FFFD53ØØØ8: Vidas infinitas.
FFFFDBØØØX: Selección de niveles del 1 al 5.
FFFD53ØØØ3: Mickey o Donald tienen permanentemente tres intentos.
FFAØ38ØØØ5: Mickey o Donald tienen permanentemente tres cartas de energía.
FFFD53ØØØ6: Ilimitados intentos.



ALIEN 3

ØØC42763: Ametralladoras ilimitadas.
ØØC42B63: Lanzagranadas ilimitados.
ØØC42963: Llamas ilimitadas.
ØØC42D63: Granadas ilimitadas.
ØØC42F63: Otra opción ilimitada.
ØØC46A63: Energía ilimitada.

ASTERIX

ØØC9DØ3: Vidas infinitas.
ØØC9AØ3: Invencibilidad.

BART VS SPACE MUTANS

ØØCØ1ØØ3: Vidas infinitas.
ØØC3AFØ9: Tiempo infinito.

BUBBLE BOBBLE

ØØCEB7Ø3: Vidas infinitas.
ØØDBØØØX: Cambia la X con el número del nivel que desees (apaga el Action Replay al final del nivel.).

THE FLINSTONES

ØØC9A5Ø4: Tiempo infinito.
ØØC9F2ØF: Pintura infinita.
ØØC9A2Ø3: Vidas infinitas.

GLOBAL GLADIATORS

ØØDØE9Ø5: Vidas infinitas.
ØØDØBA3F: Energía infinita.



No importa qué consola Sega tengas, seguro que hay un Game Genie espcialmente diseñado para ella y unos cuantos códigos de los mejores juegos en la única revista que todos los meses va a publicar los códigos más nuevos para Game Genie. Por cierto, si te sabes algún código que le ponga el pelo verde a Sonic o que haga a Bart Simpson andar por las paredes no dudes en escribirnos y mandárnoslo cuanto antes.

BATMAN REVENGE OF THE JOKER

1 AACT-AAHY: Empieza con 1 vida. Los códigos del 2 al 6 pueden causar errores gráficos.

2 AECT-AAHY: Empieza con 2 vidas.

3 ANCT-AAHY: Empieza con 4 vidas.

4 ATCT-AAHY: Empieza con 5 vidas.

5 BECT-AAHY: Empieza con 10 vidas.

6 CNCT-AAHY: Empieza con 20 vidas.

7 AAET-AAEY: Vidas infinitas.

8 AD1T-ACGY: Empieza con un aumento de vida.

9 AD1T-AEGY: Empieza con 2 aumentos de vida.

10 AD1T-AJGY: Empieza con 4 aumentos de vida.

11 AD1T-ANGY: Empieza con 6 aumentos de vida.

Con los códigos del 12 al 16 sólo puedes ver 8.

12 AD1T-AYGY: Empieza con 10 aumentos de vida.

13 AD1T-A8GY: Empieza con 15 aumentos de vida.

14 AD1T-BJGY: Empieza con 20 aumentos de vida.

15 AD1T-B6GY: Empieza con 30 aumentos de vida.

16 AD1T-DERY: Empiez con 50 aumentos de vida.

17 AM1A-AA8N: Infinitos aumentos de vida.

Los códigos del 18 al 25 pueden afectar tu habilidad para disparar.

18 AD1T-AAH4 + AX2A-AA3J: Te vuelves invencible en cualquier momento.

19 AH1T-AAH4 + HH2A-BGVJ: Necesitas 1 cápsula para ser invencible.

20 AM1T-AAH4 + HH2A-BLVJ: Necesitas 2 cápsulas para ser invencible.

21 AS1T-AAH4 + HH2A-BRVJ: Necesitas 3 cápsulas para ser invencible.

22 AX1T-AAH4 + HH2A-BWVJ: Necesitas 4 cápsulas para ser invencible.

23 A11T-AAH4 + HH2A-BOVJ: Necesitas 5 cápsulas para ser invencible.

24 A51T-AAH4 + HH2A-B4VJ: Necesitas 6 cápsulas para ser invencible.

25 A91T-AAH4 + HH2A-B8VJ: Necesitas 7 cápsulas para ser invencible.

No combines el código 26 con los códigos del 18 al 25.

26 AX2A-AA3J: No se pierde cápsulas cuando se utiliza invencibilidad.

Con los códigos del 27 al 33 no se pierden cápsulas cuando se utiliza invencibilidad.

27 AH1T-AAH4 + AX2A-AA3J: Necesitas 1 cápsula para ser invencible.

28 AM1T-AAH4 + AX2A-AA3J: Necesitas 2 cápsulas para ser invencible.

29 AS1T-AAH4 + AX2A-AA3J: Necesitas 3 cápsulas para ser invencible.

30 AX1T-AAH4 + AX2A-AA3J: Necesitas 4 cápsulas para ser invencible.

31 A11T-AAH4 + AX2A-AA3J: Necesitas 5 cápsulas para ser invencible.

32 A51T-AAH4 + AX2A-AA3J: Necesitas 6 cápsulas para ser invencible.

33 A91T-AAH4 + AX2A-AA3J: Necesitas 7 cápsulas para ser invencible.

Los códigos del 34 al 40 pueden afectar tu habilidad para disparar.

34 TD2A-AABC: El tiempo de invencibilidad es 1/2 más de lo normal.

35 2D2A-AABC: El tiempo de invencibilidad es 3/4 más de lo normal.

36 TD2A-ACBC:

El tiempo de invencibilidad es 1-1/2 más de lo normal.

37 AD2A-AEBC: El tiempo de invencibilidad es 2 veces más de lo normal.

38 AD2A-AGBC: El tiempo de invencibilidad es 3 veces más de lo normal.

39 AD2A-ALBC: El tiempo de invencibilidad es 5 veces más de lo normal.

40 AD2A-AYBC: El tiempo de invencibilidad es 10 veces más de lo normal.

41 9TCT-BGSL + 7TCA-AAH8 + AECT-AAHN: Empieza en el nivel 1-2: City Rooftops.

42 9TCT-BGSL + 7TCA-AAH8 + AJCT-AAHN: Empieza en el nivel 1-3: Boss Ace Ranger.

43 9TCT-BGSL + 7TCA-AAH8 + ATCT-AAHN: Empieza en el nivel 2-1: Assembly Line.

44 9TCT-BGSL + 7TCA-AAH8 + ATCT-AAHN: Empieza en el nivel 2-2: Weapons Plant.

45 9TCT-BGSL + 7TCA-AAH8 + AYCT-AAHN: Empieza en el nivel 3-1: Ice Valley.

46 9TCT-BGSL + 7TCA-AAH8 + A2CT-AAHN: Empieza en el nivel 3-2: Excavation Mine.

47 9TCT-BGSL + 7TCA-AAH8 + A6CT-AAHN: Empieza en el nivel 3-3: Boss Minedroid.

48 9TCT-BGSL + 7TCA-AAH8 + BACT-AAHN: Empieza en el nivel 4-1: Weapons Express.

49 9TCT-BGSL + 7TCA-AAH8 + BECT-AAHN: Empieza en el nivel 4-2: Asembly Plant.

50 9TCT-BGSL + 7TCA-AAH8 + BJCT-AAHN: Empieza en el nivel 4-3: Boss Master C.P.U.

51 9TCT-BGSL + 7TCA-AAH8 + BNCT-AAHN: Empieza en el nivel 5-1: Sewer System.

52 9TCT-BGSL + 7TCA-AAH8 + BTCT-AAHN: Empieza en el nivel 5-2: Deserted Tunnel.

53 9TCT-BGSL + 7TCA-AAH8 + BYCT-AAHN: Empieza en el nivel 6-1: Missile Silo.

54 9TCT-BGSL + 7TCA-AAH8 + B2CT-AAHN: Empieza en el nivel 6-2: Tank #329.

55 9TCT-BGSL + 7TCA-AAH8 + B6CT-AAHN: Empieza en el nivel 6-3: Boss Joker.

56 9TCT-BGSL + 7TCA-AAH8 + CACT-AAHN: Empieza en el nivel 7-1: Tiki Jungle.

57 9TCT-BGSL + 7TCA-AAH8 + CECT-AAHN: Empieza en el nivel 7-2: Boss???

58 4BNA-CRCR: Batman consigue casi 1/100 más de potencia en los niveles Boss.

59 WBNA-CCCR: Batman consigue casi 1/20 más de potencia en lo niveles Boss.

60 3BNA-CACR: Batman consigue casi 1/10 más de pontencia en los niveles Boss.

61 NVNA-CACR: Batman consigue casi 1/5 más de potencia en los niveles Boss.

62 HVNA-CACR: Batman consigue casi 1/3 más de potencia en los niveles Boss.

63 FBNA-CACR: Batman consigue casi 1/2 más de potencia en los niveles Boss.

64 BZNA-CACR: Batman consigue casi 1-1/2 más de potencia en los niveles Boss.

65 BKNA-CACR: Batman consigue el doble de potencia en los niveles Boss.

66 A7NA-CACR: Batman consigue el triple de potencia en los niveles Boss.

67 AVNA-CACR: Batman consigue 5 veces más de potencia en los niveles Boss.

68 4BNA-CRC2: Boss consigue casi 1/100 más de potencia en los niveles Boss.

69 WBNA-CCC2: Boss consigue casi 1/20 más de potencia en los niveles Boss.

70 3BNA-CAC2: Boss consigue casi 1/10 más de potencia en los niveles Boss.

71 NVNA-CAC2: Boss consigue casi 1/5 más de potencia en los niveles Boss.

72 HVNA-CAC2: Boss consigue casi 1/3 más de potencia en los niveles Boss.

73 FBNA-CAC2: Boss consigue casi 1/2 más de potencia en los niveles Boss.

74 BZNA-CAC2: Boss consigue casi 1-1/2 más de potencia en los niveles Boss.

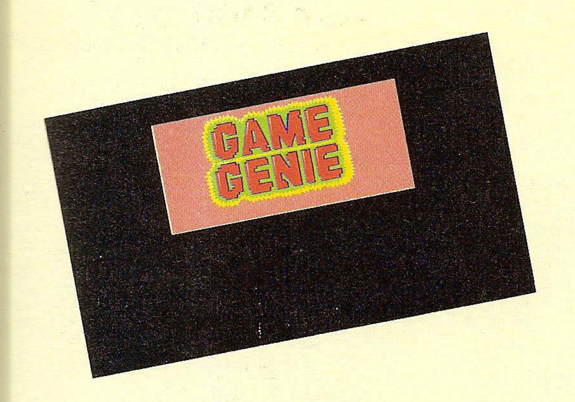
75 BKNA-CAC2: Boss consigue el doble de potencia en los niveles Boss.

El código 76 no funciona si la suma inicial de potencia fuese más de 219,000.

76 A7NA-CAC2: Boss consigue el triple de potencia en los niveles Boss.

El código 77 no funciona si la suma inicial de potencia fuese más de 131.000.

77 AVNA-CAC2: Boss consigue 5 veces más de potencia en los niveles Boss.



No importa qué consola Sega tengas, seguro que hay un Game Genie espcialmente diseñado para ella y unos cuantos códigos de los mejores juegos en la única revista que todos los meses va a publicar los códigos más nuevos para Game Genie. Por cierto, si te sabes algún código que le ponga el pelo verde a Sonic o que haga a Bart Simpson andar por las parede no dudes en escribirnos y mandárnoslo cuanto antes.

• DRAGON'S FURY

AECT-BA3W Comienzas con una bola
AJCT-BA3W Comienzas con dos bolas
ATCT-BA3W Comienzas con cuatro bolas
AYCT-BA3W Comienzas con cinco bolas
A6CT-BA3W Comienzas con siete bolas
BJCT-BA3W Comienzas con diez bolas
B6CT-BA3W Comienzas con quince bolas
DECT-BA3W Comienzas con veinticinco bolas
GJCT-BA3W Comienzas con cincuenta bolas
KNCT-BA3W Comienzas con setenta y cinco bolas
NTCT-BA3W Comienzas con cien bolas
REOA-A6WR Bolas infinitas

• GREENDOG

ATNT-AA4E Vidas infinitas
AYPA-AADE Comienza con seis vidas
A2PA-AADE Comienza con siete vidas
BEPA-AADE Comienza con 10 vidas
ABYA-CAAN Los clavos no hacen daño
AYNA-BE5Y Nivel Ancient Aztec Crypt
A6NA-BE5Y Nivel Mustique
BJNA-BE5Y Nivel Curaáao
BNNA-BE5Y Nivel Underwater Crypt Curaáao
BYNA-BE5Y Nivel Skateboard 1
B2NA-BE5Y Nivel Jamaica
B6NA-BE5Y Nivel Skateboard 2
CENA--BE5Y Nivel Saba
CJNA--BE5Y Nivel Crypts después de Saba
CTNA-BE5Y Nivel St. Vincent
CYNA-BE5Y Final del nivel Skateboard
AACA-CAC4 Los refrescos no dan energía
AJCA-CAC4 Los refrescos dan menos energía
DTCA-CAC4 Los refrescos dan mucha energía
GACA-CAC4 Los refrescos dan toda la energía
AD8A-AACL Los peces no hacen daño
AX8A-AACL Los peces hacen mucho daño
CD8A-AACL Los peces son devastadores
AC6A-AABG Los pájaros no hacen daño
BC6A-AABG Los pájaros hacen mucho daño
CC6A-AABG Los pájaros son devastadores

• SONIC 2

SAST_DJ1A o SATA-DJTJ Cada anillo vale por 2 para el jugador 1
SAST-DN1A o SATA-DNTJ Cada anillo vale por 3 para el jugador 1
SAST-DT1A o SATA-DTTJ Cada anillo vale por 4 para el jugador 1
SAST-DY1A o SATA-DYTJ Cada anillo vale por 5 para el jugador 1
SAST-D21A o SATA-D2TJ Cada anillo vale por 6 para el jugador 1
SATA-DJVW o SATA DJW8 Cada anillo vale por 2 para el jugador 2
SATA-**DNVW o SATA-DNW8** Cada anillo vale por 3 para el jugador 2
SATA-DTVW o **SATA-DTW8** Cada anillo vale por 4 para el jugador 2
SATA-DYVW o **SATA-DYW8** Cada anillo vale por 5 para el jugador 2
SATA-D2VW o SATA D2W8 Cada anillo vale por 6 para el jugador 2
AY8A-AAD2 o AY8A-AADN Comienzas con 5 vidas para el jugador 1
AY8A-AAD8 o AY8A-AADW Comienzas con 5 vidas para el jugador 2
NN8A-AAD2 o NN8A-AADN Comienzas con 99 vidas para el jugador 1
NN8A-AAD8 o NN8A-AADW Comienzas con 99 vidas para el jugador 2
ATENCION: Prueba los dos códigos para ver cuál funciona mejor con tu cartucho.

• ROAD RASH II

RH6A-86YJ Código maestro, tienes que ponerlo siempre
ZAST-AC58 El jugador A comienza el juego con 250.000 dólares.
AAST-AAD8 El jugador A comienza el juego sin dinero.
ZATA-AC5W El jugador B comienza el juego con 250.000 dólares.
AATA-AADW El jugador B comienza el juego sin dinero.
AEST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Panda 500 en lugar de una Shuriken 400.
AETA-AAD4 El jugador B comienza el juego con una moto Panda 500 en lugar de una Shuriken 400.
AJST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Shuriken TT 250.
ANST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Panda 900.
ATST-AAEG El jugador

A comienza el juego con una moto Banzai 711.
AYST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Banzai 600N.
A2ST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Banzai 750N.
A6ST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Shuriken 1000N.
BAST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Banzai 711N.
BEST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Diablo 1000N.
BJST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Panda 600.
BNST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Banzai 600.
BTST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Banzai 750.
BYST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Shuriken 1000.
B2ST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Diablo 1000.

Esto son los códigos para el jugador **A**, pero para tener los códigos para el jugador **B** basta con sustituir los caracteres **ST** y **EG** del jugador **A** por **TA** y **D4.**

AEST-AAER El jugador A se pre-califica en la pista Alaska.
AEST-AAEO El jugador A se pre-califica en la pista Hawaii.
AEST-AAE8 El jugador A se pre-califica en la pista Tenneesse.
AEST-AAFG El jugador A se pre-califica en la pista Arizona.
AEST-AAFR El jugador A se pre-califica en la pista Vermont.
AETA-AAEC El jugador B se pre-califica en la pista Alaska.
AETA-AAEL El jugador B se pre-califica en la pista Hawaii.
AETA-AAEW El jugador B se pre-califica en la pista Tenneesse.
AETA-AAE4 El jugador B se pre-califica en la pista Arizona.
AETA-AAFC El jugador B se pre-califica en la pista Vermont.

•TEAM USA BASKETBALL

Código introduce... Se Efecto
1 R19T-860T
CODIGO MAESTRO-DEBE SER INTRODUCIDO
2 AYCA-AAHY
El jugador 1 empieza con 5 puntos
3 BJCA-AAHY
El jugador 1 empieza con 10 puntos
4 B6CA-AAHY
El jugador 1 empieza con 15 puntos
5 CTCA-AAHY
El jugador 1 empieza con 20 puntos
6 DECA-AAHY
El jugador 1 empieza con 25 puntos
7 AYCA-AAH6
El jugador 2 empieza coin 5 puntos
8 BJCA-AAH6
El jugador 2 empieza con 10 puntos
9 B6CA-AAH6
El jugador 2 empieza con 15 puntos
10 CTCA-AAH6
El jugador 2 empieza con 20 puntos
11 DECA-AAH6
El jugador 2 empieza con 25 puntos
12 ATHA-AA2L
Se para el crono de lanzamiento
13 AKTT-AAFG
Los tiros libres valen 2
14 AVTT-AAFG
Los tiros libres valen 4
15 AZTT-AAFG
Los tiros libres valen 5
16 BKTT-AAFG
Los tiros libres valen 10
17 AKTT-AAF0
Las canastas valen 3
18 AZTT-AAF0
Las canastas valen 5
19 AZVA-AAAW
Las canastas de 3 puntos valen 5
20 BKVA-AAAW
Las canastas de 3 puntos valen 10
21 AA8T-CABE
El jugador 1 empieza con 0 tiempos muertos
22 AE8T-CABE
El jugador 1 empieza con 1 tiempo muerto
23 AN8T-CABE
El jugador 1 empieza con 3 tiempos muertos
24 AT8T-CABE
El jugador 1 ermpieza con 4 tiempos muertos
25 AA8T-CABN
El jugador 2 empieza con 0 tiempos muertos
26 AE8T-CABN
El jugador 2 empieza con 1 tiempo muerto
27 AN8T-CABN
El jugador 2 empieza con 3 tiempos muertos
28 AT8T-CABN
El jugador 2 empieza con 4 tiempos muertos

•THE TERMINATOR

RO3A-861A Sólo algunas cosas pueden matarte.
AW9T-8A78 Infinitas bombas de tiempo a la vez.
AG2A-8AGO Da 1 bomba de tiempo cada vez con un máximo de 9.
AL2A-8AGO Da 2 bombas de tiempo cada vez con un máximo de 9.
AO2A-8AGO Da 5 bombas de tiempo cada vez con un máximo de 9.
BL2A-8AGO Da 9 bombas de tiempo cada vez con un máximo de 9.
BC2A-8AH2 Las cápsulas de energía son la mitad de potentes.
EC2A-8AH2 Las cápsulas de energía son dos veces más potentes.

•T2 ARCADE GAME

AE6A-BE3W Empiezas a jugar con 1 crédito y no con 4
EY6A-BE3W Empiezas a jugar con 25 créditos
LA6A-BE3W Empiezas a jugar con 50 créditos
RY6A-BE3W Empiezas a jugar con 75 créditos
RZ8A-A6V6 Empiezas a jugar con créditos infinitos
XE6A-BE3W Pasas al nivel siguiente y consigues créditos infinitos. Es posible que pasen cosas raras y que no funcione con el último nivel.
SF4A-BEXL Apareces en el escondite humano
SF4A-BJX1 Apareces en el viaje hacia skynet
SF4A-BNXL Apareces en el skynet
SF4A-BTXL Apareces en los sistemas cyberdyne
SF4A-B2XL Apareces en la autopista
SF4A-B6XL Apareces en la fábrica de acero
AADT-AAEL Potencia de armamento infinita.
RGJA-A6OC Energía infinita
RZ8A-A6XO Infinitos cohetes y disparos.
XGGA-BA3O Montones de cohetes.



SEGA XS
EL PROXIMO MES
NBA JAM
ACCLAIM
HALFTIME REPORT
MINNESOTA
DALLAS
22
30
¡¡¡YA ESTA AQUI!!!
El baloncesto más espectacular y divertido del mundo ha llegado. Con NBA JAM vas a disfrutar del mejor basket jamás visto... será el próximo mes en SEGA XS.
Además, también encontrarás las soluciones y los mapas para juegos tan alucinantes como: Castlevania, Gods, Lost Vikings...
SEGA XS
¡No te lo pierdas